

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ
09(66) май 2000
PC • Online • PlayStation • N64 • Dreamcast • PS2
СТРАНА ИГР
http://www.gamela
TOKYO GAME SHOW 2000
японская игровая индустрия
Thief 2
Messiah
Quake 3 Arena
Might & Magic 8
ПРОХОЖДЕНИЯ
TEKKEN TAG TOURNAMENT
TM
ИГРЫ
Soldier of Fortune
MDK 2
Ridge Racer V
Commandos 2
Kirby 64
Crimson Skies
Проклятые Земли
Самый многообещающий российский проект года
стр.16-19 + постер

Voodoo Family

PC Accelerators

Best for 3D-games !

Voodoo3 3500 TV AGP
Voodoo3 with Multimedia



Voodoo3 3000 AGP/PCI
3D/2D and Video Game Accelerator



Voodoo3 2000 AGP/PCI
Busyness and Game Accelerator



V2 1000 PCI
3D Add-on Accelerator



3dfx™

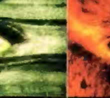
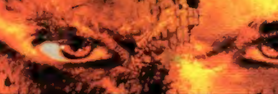
А на подходе
уже новые карты:

Voodoo4 4500 AGP/PCI
32MB High Speed, High Resolution 2D/3D Accelerator

Voodoo5 5000 AGP/PCI
32MB Dual Chip SLI 2D/3D Accelerator

Voodoo5 5500 AGP
64MB Dual Chip SLI 2D/3D Accelerator



Генеральный дистрибьютор в России

NIAGARA
Distribution Company
Computers and Communication
www.Niagara.ru

10 лет гарантии только у авторизованных дилеров **3dfx** в Москве:

Никс: 216-70-01
Formoza: 234-21-65
Олди: 178-90-44/47/56/65
Ф-центр: 472-72-30, 472-64-01
Техмаркет: 723-81-30/36/37/38
USN: 285-90-02, 285-29-66
R-style: 904-10-01
Алсиком: 263-97-94, 267-50-88
Элмер: 207-73-35, 207-23-60, 237-46-02
Березка: 362-70-01, 362-72-63

Малтико: 924-39-84, 924-73-28, 921-36-58
Концепт: 270-79-41, 270-79-46
ISM: 785-57-01/02/03
Все для ПК: 273-47-50, 273-50-44
Алтех: 742-40-71, 742-40-72
Инел: 742-64-36
Desten PC: 195-02-39, 191-75-59
Арбайт Компьютерс: 956-68-33, 956-28-93
NT: 755-58-24
Норд Компьютерс: 207-00-48/74, 207-43-14

СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован
в Министерстве Российской
Федерации по делам печати,
телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций
ПИ № 77-1906 от 15.03.2000

COVER STORY

012

TOKYO GAME SHOW SPRING 2000

По странному стечению обстоятельств нашей редакции впервые удалось самолично посетить токийскую выставку игр в самое интересное для тамошней игровой индустрии время. Чуть меньше месяца назад в Стране Восходящего Солнца наконец-то вышла долгожданная PlayStation 2, на успешный выпуск которой работали практически все самые крупные японские издательства.

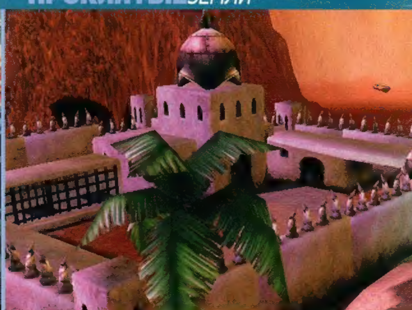
TOKYO GAME SHOW SPRING 2000

TOKYO GAME SHOW SPRING 2000

TOKYO GAME SHOW SPRING 2000



ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ



016

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

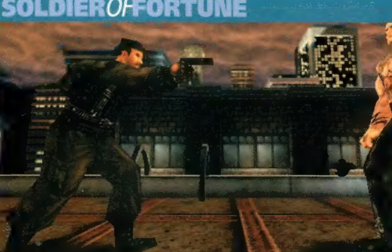
Есть нечто символичное в том, что у одного и того же проекта так много имен — и «Проклятые Земли», «Аллоды 3D», и «Evil Islands». Наверное, это косвенно свидетельствует о многогранности проекта и, если хотите, о его многоликости.

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

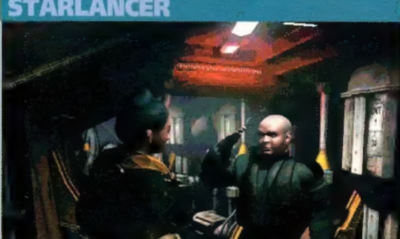


ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

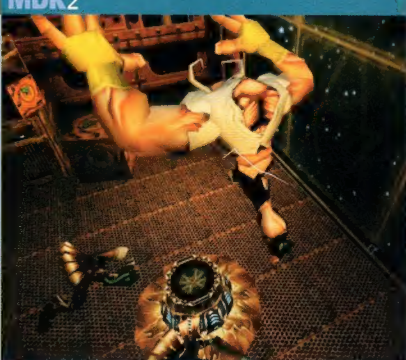
SOLDIER OF FORTUNE



STARLANCER



MDK 2



СПИСОК *РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ*

2 обложка	3dfx	043, 051, 053	E-Shop
3 обложка	Техмаркет	045, 095	RRC
4 обложка	1С	055	Руссобит
001	МузТВ	056	РОБОТ
024	АБКП	059	Максимум
025	Напиток «Хакер»	061	Зеленоградский завод
031	Бука	067	Станция 2000
033	Zenon	069	Спецвыпуск «Хакер»
035	OPM	068	DVD-Shop
037	Formoza	075	Diamond
041	C-Trade	096	Журнал «Хакер»

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *главный редактор*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND *ONLINE*

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* — *арт-директор*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайнер*
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* — *дизайнер*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ *ОТДЕЛ*

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* — *менеджер отдела*

тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

PR

Татьяна Ан *an@gameland.ru*

тел.: (095) 229-2832, 229-4367; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ *ПРОДАЖА*

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* — *коммерческий директор*
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*

тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

GAMELAND *PUBLISHING*

ЗАО «Гейм Лэнд» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем — 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site — http://www.gameland.ru
E-mail — magazine@gameland.ru

Доступ в интернет:
компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: 250-4629

GAMELAND *MAGAZINE*

Game Land Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Дизайн обложки: *Михаил Огородников*

ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

Игровая индустрия вступила в самый уникальный период сезонно-годового цикла, - время истерии по поводу грядущей супер-выставки Electronic Entertainment Expo, которая на этот раз пройдет в Лос-Анджелесе с 11 по 13 мая. Соответственно, большая часть сегодняшних новостей прямо или косвенно относится к грядущему шоу. E3 по-прежнему остается единственной выставкой, произведя фурор на которой любая игровая компания обеспечит себя прикрытием журналистов еще на долгое время. По-настоящему понять и оценить, что подобный карт-бланш может дать любому издательству, просто невозможно. Бесспорно лишь одно . Май - это действительно главный месяц года.



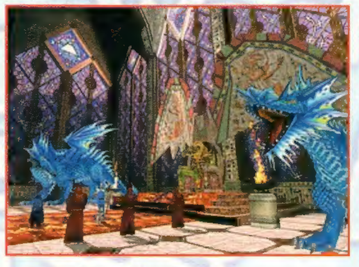


NEW WORLD COMPUTING РЕШАЕТСЯ НА РЕВОЛЮЦИЮ

PC

Три. Три части и три года одна из самых обожаемых фанатами RPG и стратегий студии **New World Computing** шла к этому анонсу. **Might & Magic VI** восстановил престиж сериала у десятков тысяч игроков, два последовавших за ним сиквела, больше похожих на **expansion pack'и**, чем на полноценные продолжения, рассказали еще две красивые истории и довели фанатов до ярости своей устаревшей «трехмерной» графикой и жуткими спрайтовыми монстрами. Выпустив всего около месяца назад **Might & Magic VIII: Day of Destroyer**, **New World Computing** наконец-то объявила о том, что следующая, уже девятая по счету, серия игры будет пос-





троена на абсолютно новом графическом ядре. Долгое время по сети ходили всевозможные слухи относительно выбора технологии, которую закупят в **3DO** для **M&MIX**, поскольку с самого начала было ясно, что это будет технология другой компании - в 3D-движках ребята **New World** не смыслят ничего и были бы рады до сих пор делать игры в **2D**, наподобие **Heroes of Might & Magic**. Упоминались стандартные кандидаты: резко подешевевший после появления **Q3A QuakeII engine**, тоже относительно недорогой Unreal и уж совсем бросовый **LithTech**. Однако, как выяснилось в результате, **New World** возложила на новый проект столь большие надежды, что решилась разориться на сверхмощный **LithTech 2.0**, стоимость которого составляет около 150 тысяч долларов за лицензию. Итак, **Legends of Might & Magic** (реальная девятая часть игры, по слухам, все же находится в разработке, просто на более раннем этапе) будет полностью трехмерной, да еще и весьма красивой **RPG** от традиционного первого лица. Авторы также обещают некоторые изменения в ролевой системе и основной сюжетной линии, однако приоритетным направлением своей работы все же называют графику. **Legend of Might & Magic** будут впервые продемонстрированы уже на выставке **E3** в начале мая, а сама игра поступит в продажу к Рождеству.

LUCASARTS РАБОТАЕТ НЕ ТОЛЬКО НАД MONKEY ISLAND 4

PC

Сенсационные новости распространило издательство **LucasArts**. После довольно-таки значительного перерыва в анонсах и выпуске мало-мальски качественных игр теперь, похоже, становится ясно, в какую сторону были направлены все ресурсы компании на протяжении последнего года. За оставшиеся до начала **E3** несколько недель **LucasArts** планирует анонсировать ни много ни мало восемь различных игровых проектов на самые различные платформы. Нам стало известно, что первым из них станет, как ни удивительно, четвертая часть любимого всеми сериала **Monkey Island 4**. Удивительно это, прежде всего, потому, что в **LucasArts** на данный момент не осталось ни одного из дизайнеров легендарных адвенчур начала-середины девяностых годов, да к тому же, и последняя, пусть и шедевральная игра этого жанра **Grim Fandango**, к сожалению, разошлась смехотворным тиражом. Или **LucasArts** почувствовала, что эпоха забвения адвенчур заканчивается, или компания готовит что-то действительно особенное. На **E3 LucasArts** также планирует представить практически завершенную версию своего многострадального **Obi-Wan'a**, свежие скриншоты из которого мы помещаем в этой заметке, а также совершенно пока неизвестные игры под кодовыми названиями **Demolition**, **Bombad**, **Starfighter**, **JPB** (**Jedi Power Battles?**), **Naboo**, и, наконец, **Indy**, который может оказаться как сиквелом довольно популярного **Infernal Machine**, так и простым портом этой игры на **Nintendo 64** или **Dreamcast**. Остается лишь предположить, что одной из этих игр станет давно обещанный эксклюзив по **Star Wars для Nintendo64** (видимо, **Naboo**), да и вероятность появления в этом списке одного-двух проектов для нежно любимой Джорджем Лукасом **PlayStation2** достаточно велика. Но и при таком раскладе игр хватит на всех. Остается лишь надеяться, что процент не слишком интересных проектов в этом списке окажется минимальным.





ПУСТЬ ПРЕМИЯ АКАДЕМИИ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ И НЕ МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬСЯ ТАКОЙ СОЛИДНОЙ ИСТОРИЕЙ, КАК "ОСКАР", ЕЙ ВСЕ ЖЕ ЛЕГКО УДАЛОСЬ СТАТЬ ОДНИМ ИЗ ЦЕНТРАЛЬНЫХ СОБЫТИЙ В ЖИЗНИ ИНДУСТРИИ

ОПРЕДЕЛИЛИСЬ *ПРЕТЕНДЕНТЫ* НА *ИГРОВЫЕ* «*ОСКАРЫ*»

Похоже, что ежегодное награждение лучших игровых проектов года во время крупнейшей в индустрии выставки **E3** превращается в хорошую традицию. Напомню, что награды эти вручает, так же как и «Оскары» в кино, эдакий профсоюз признанных мастеров игровой индустрии, а не какие-нибудь журналисты или обычные игроки, что добавляет всей этой затее солидности. В этом году номинации распределились следующим образом:

ИГРА ГОДА:
- Age of Empires II: The Age of Kings
- Donkey Kong 64
- Pokemon Yellow
- Soul Calibur
- The Sims
- Unreal Tournament

ЛУЧШАЯ ИГРА НА PC:
- Age of Empires II: The Age of King
- Command and Conquer: Tiberian Sun
- Homeworld
- RollerCoaster Tycoon
- Unreal Tournament

ЛУЧШАЯ ИГРА НА КОНСОЛЯХ:
- Crazy Taxi
- Donkey Kong 64
- Driver
- Gran Turismo 2
- Pokemon Yellow
- Soul Calibur
- Tony Hawk's Pro-Skater

Как видите, феноменальный **Age of Empires II** доминирует в данном списке, и мы предполагаем, что игра получит на этот раз как главный приз, так и, возможно, несколько второстепенных. Перед решающим наступлением **Microsoft** на игровой рынок, возможно, такое решение и покажется наиболее разумным. Помимо этого специальную премию за особые достижения и вклад в развитие игровой индустрии на этот раз получит генеральный продюсер студии **Square** и создатель **Final Fantasy Hironobu Sakaguchi**, присоединившись таким образом к компании, состоящей пока из **Shigeru Miyamoto** и **Sid Meier'a**.

ГЛАВНЫЙ *ДИЗАЙНЕР* BATTLEZONE *ТЕПЕРЬ* В *7* STUDIOS

Еще одно, пусть и не такое трагическое, известие пришло от компании **Activision**, а вернее, от одного из ее подразделений **Pandemic Studios**. Главный дизайнер **Battlezone** и **Battlezone II** Джордж Коллинз покинул родную компанию и присоединился к компании **7 Studios**, основанной в прошлом году главным дизайнером сериала **Command & Conquer** Эриком Йео. Сейчас студия работает над стратегическим проектом для **PlayStation 2** и **PC Legion**, который будет выпущен в следующем году издательством **Midway**. Коллинз же возглавит работу над другой стратегической игрой, которая пока еще не анонсирована. Думается, как для **Activision**, так и для нашего героя эта смена обстановки пойдет на пользу.

НОВЫЙ *РАСКОЛ* В *ORIGIN*

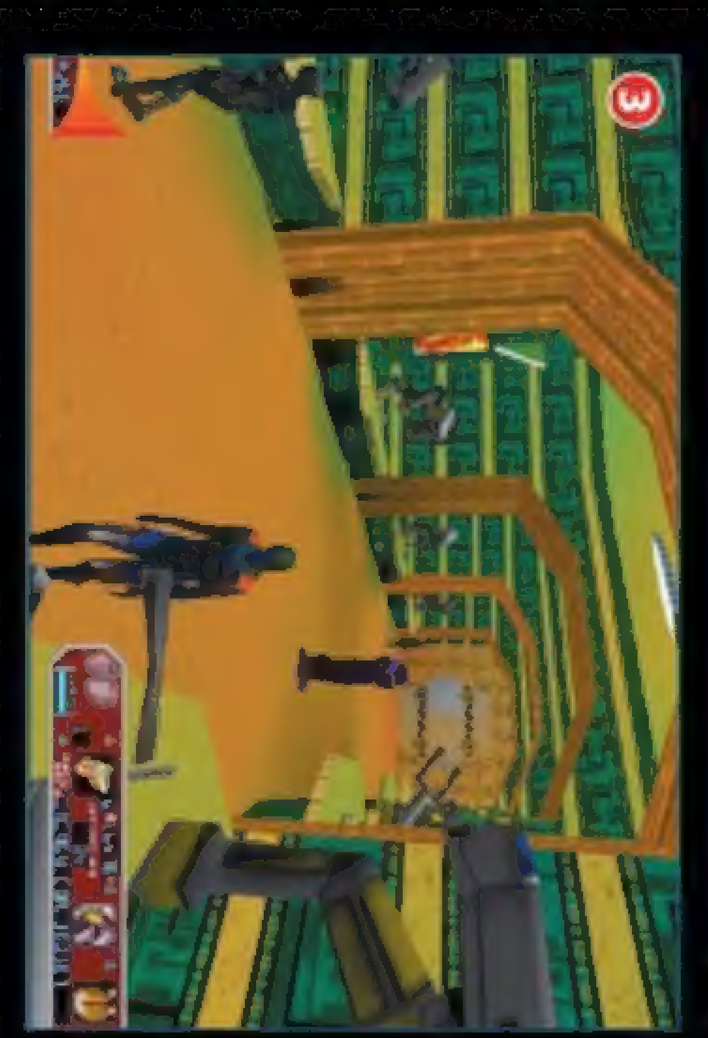
За последние месяцы мы привыкли регулярно сообщать вам о том, что компанию **Origin** покидают, один за другим, ее сотрудники. Однако никогда еще подобные «исходы» не ставили под сомнение существование самой компании. Но то, о чем еще год назад никто и слушать бы не захотел, теперь является совершенно обычным, чуть ли не будничным фактом. Ричард Гэрриот, основатель и бессменный лидер команды **Origin**, покинул свою компанию вместе с двумя десятками самых верных сотрудников, то есть практически со всем костяком коман-

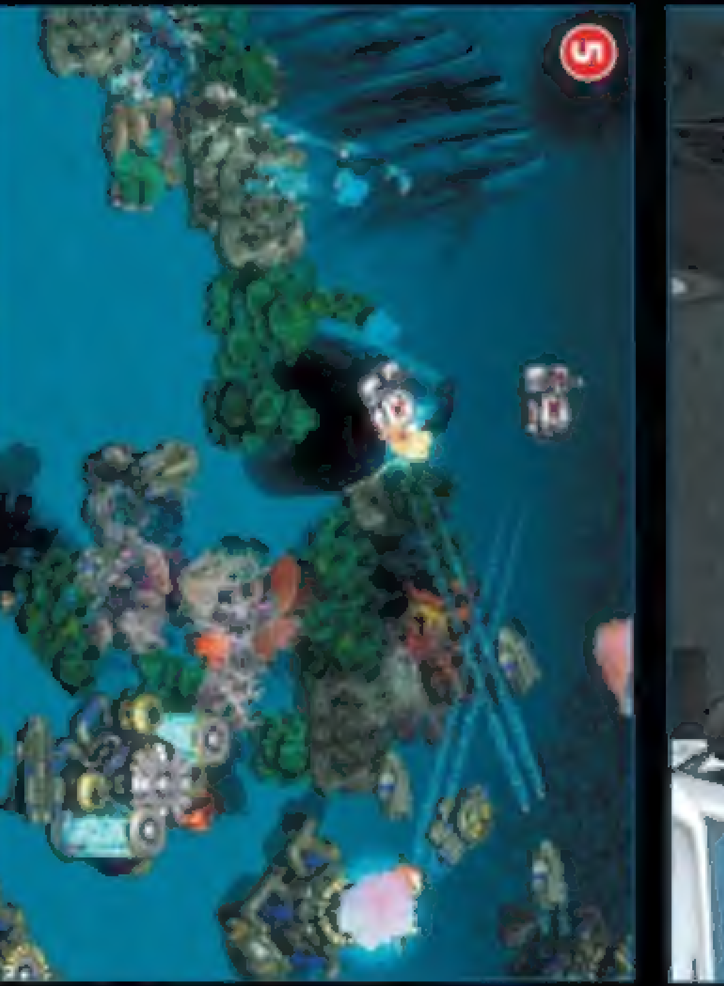





ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru







ДЕМО-ВЕРСИИ:

Devil Inside (Дьявол-Шоу)
Жуткая игрушка. В смысле, страшная немножко. Больно уж хорошо разработчики над монстрами потрудились... 1

Time Machine (Машина Времени)
Многие говорят, что adventure умирает, как жанр... В очередной раз официально заявляем, что это неправда. 2

AIWars: The Awakening
Очень стильная, очень оригинальная и необычная игрушка на любителя... 3

Beetle Crazy Cup
Играть просто, интересно и разнообразно. Советую вам убедиться в этом собственноручно. 4

Submarine Titans
Submarin Titans достаточно оригинален, чтобы удовлетворить игрока, который больше всего ценит в играх именно это качество... 5

Microsoft Baseball 2001
Если вы разбираетесь в этом виде спорта, то, скорее всего, от творения Microsoft вы получите удовольствие... 6

ПАТЧИ:
Homeworld v1.05 Patch
Thief II: The Metal Age v1.18 Patch
Messiah 0.1 Patch
Need for Speed: High Stakes v4.44 Patch
Rollcage Stage II v1.0a Patch
Revenant v1.21 Patch

ВИДЕО:

Видео-репортаж с Tokyo Game Show!

Также "Проклятые Земли", Black&White, Tribes 2, Carmageddon 2000.

Подведение результатов конкурса статей от читателей!

ды **Ultima Ascension**, которая, по всей видимости, таким образом отреагировала на закрытие **Electronic Arts** нескольких перспективных проектов **Origin**, в числе которых, и это совершенно достоверно известно, был и **Wing Commander Online**. Теперь оставшиеся люди будут работать над **Ultima Online 2**, а после выхода этого проекта **Origin** как таковая, скорее всего, прекратит свое существование. Чему быть, того не миновать. Гэрриот же пока собирается немного отдохнуть, после чего один из лучших и самых известных гейм-дизайнеров в мире намерен основать новую небольшую студию.



SONY EUROPE АНОНСИРУЕТ НОВЫЕ ПРОЕКТЫ НА PS2

Почему европейское подразделение **Sony** решило вывалить всю информацию о своих «проектах первого года жизни **PS2**» в один день, нам, честно говоря, не совсем понятно. Впрочем, из всей той массы игр, которые были анонсированы к выходу на европейской **PlayStation2** (которая, кстати, по слухам, может быть даже отложена в Европе до начала следующего года), реального внимания достойно лишь несколько громких проектов. В первую очередь, естественно, новый **Wipeout Fusion** от команды, создавшей **Wipeout 3** на **PS** и, увы, приложившей не так уж много усилий к созданию нового проекта. На данный момент **Wipeout Fusion** выглядит точно так же, как и предшествующий вариант, но только на высоком разрешении. Все те же примитивные модельки, простейшие декорации и не особенно богатая на спецэффекты картинка - ничего такого, что бы могло шокировать или даже особенно радовать. Впрочем, по сравнению с некоторыми другими проектами **SCEE** и **Wipeout** покажется шедевром. Совершенно невыразительная **F1 2000**, пугающий полным отсутствием текстур и простотой моделей 3D-шутер **Dropship**, портированный с **PC Drakan** с кое-какими усовершенствованиями в области мимики главной героини, и милая гоночка **The Getaway**, за скриншоты из которой были выданы совершенно бессовестно отрендеренные на **SGI** картинки с фотореалистичными изображениями. Что, впрочем, еще не говорит о том, что у проекта нет перспектив. Сама **Sony**, например, рассматривает **Getaway** как потенциального конкурента и «убийцу» **Metropolis Street Racer** от **Sega** и **Bizarre Crations**. Всего же в разработке для **PlayStation2** у **Sony** Europe на данный момент находится, по их собственным подсчетам, около 70 проектов. Впрочем, огорчаться фанатам еще рано - большинство представленных игр все еще находится в ранней стадии разработки, и у разработчиков еще будет шанс показать настоящую мощь **PlayStation2**, если, конечно, им это будет необходимо.

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

На фоне неумолимо приближающейся даты начала работы выставки E3, которая по праву считается тем местом, где решаются судьбы всей игровой индустрии, компании-участники рынка электронных развлечений наконец-то оживились и вновь начали активно делиться с нами новостями своей жизни. А это значит, что скучать в ближайшее время нам не придется. Сегодняшний же выпуск новостей является тому отличным примером. Именно в нем вы сможете узнать о том, что собирается делать Microsoft для завоевания японского рынка, что будет делать Sega для окончательного превращения в Интернет-компанию и что будет делать Activision для того чтобы удержать за собой статус одного из самых перспективных американских издательств. Но начнем мы с несколько иной информации, которая на днях шокировала буквально всех. Итак, корпорация

S3 *СООБЩИЛА* О *НАМЕРЕНИИ* УЙТИ *С* РЫНКА *ГРАФИЧЕСКИХ* УСКОРИТЕЛЕЙ

и продать соответствующую часть своей компании тайваньской фирме **VIA Technologies Inc** более чем за триста миллионов долларов. Этот поворот событий оказался неожиданным даже с учетом падения интереса со стороны инвесторов к этому сектору игрового рынка. Напоминаем, что, все основные его участники, кроме **3Dfx** (которой, похоже, просто не повезло), отказались от этого направления, и занялись разработкой графических подсистем для различных игровых приставок (**ATI** для **Nintendo**, **Nvidia** для **Microsoft**). Компания 3Dfx на протяжении последних нескольких лет каждые три месяца сообщает нам о полученных ею убытках. Компании S3, после прошлогоднего приобретения Diamond Multimedia так и не удалось восстановить свои рыночные позиции, так что стремление **S3** заняться более прибыльными разработками выглядит естественным.

На сегодняшний день в США сложилось мнение, что больше всего денег можно будет заработать на всем, что связано со словом Интернет. И, естественно, именно им теперь и будет заниматься **S3**. Тем не менее, отказа от продаж графических плат для персонального компьютера до завершения перестройки не предусматривается. Более того, из проданного **VIA Technologies** отделения по разработке и производству графических чипов будет создано совместное с **S3** предприятие, в котором последняя будет иметь небольшой пакет акций. Однако в будущем эта компания надеется полностью перейти от производства графических чипов к производству неких связанных с Интернет продуктов - наподобие успешного **MP3**-плеера **Rio** от **Diamond**. Стоит также заметить, что **S3** все детали своего грандиозного плана не раскрывает.

Продолжая тему Интернет-компаний, хотелось бы упомянуть и о других игроках, которые начали свое активное движение в этом направлении.

Во-первых, следует обратить ваше внимание на сообщение о том, что корпорация

MICROSOFT *ВЫХОДИТ* НА *ЯПОНСКИЙ* РЫНОК *ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ*

путем приобретения японского оператора кабельного телевидения **Titus Communications**. Став его полноправным владельцем, империя Билла Гейтса теперь намерена заняться строительством в Японии сетей скоростного доступа в Интернет на базе имеющихся у **Titus** возможностей. Важность этого события нельзя недооценить, так как именно с такими сетями многие специалисты связывают будущее игровой индустрии. Их использованием для распространения своей продукции уже давно заинтересовались такие компании, как **Sega** и **Sony**, которые считают, что в недалеком будущем свои игры они будут продавать не в магазинах, а через Интернет. Наша редакция не сомневается в том, что это приобретение направлено на достижение тех же самых целей.

А тем временем, уже в Америке, японская компания

SEGA *АНОНСИРОВАЛА* *"БЕСПЛАТНЫЙ"* *DREAMCAST*,

который будет предоставляться каждому американцу, который пожелает воспользоваться услугами только что основанной компании **Sega.com**. Последняя будет являться обычным Интернет-провайдером и, по совместительству, оператором игровой службы. Подписка на ее услуги будет стоить чуть более $20 в месяц, а для того чтобы покупатели получили возможность получить себе бесплатный **Dreamcast**, им придется подписать с этой компанией контракт на два года. К своей работе данная служба приступит уже в августе, а ее полномасштабная рекламная кампания начнется седьмого сентября. Одновременно с началом ее работы **Sega** обещает выпустить около 10-12 сетевых игр, включая **Quake 3 Arena**, несколько спортивных проектов и сетевую **RPG Phantasy Star Online**. В свою очередь, компания **Sega of America Dreamcast** продолжит, как и раньше, продавать приставки через игровые магазины.

И на фоне этой официальной информации слухи о том, что

SONY *ПЛАНИРУЕТ* ВЫПУСТИТЬ *МОДЕМ* И *ЖЕСТКИЙ* ДИСК *ДЛЯ* PLAYSTATION*2* УЖЕ *ЭТОЙ* ОСЕНЬЮ,

а точнее в один день с выходом ее приставки в северной Америке, уже не кажутся такими уж неправдоподобными. Судя по всему, американская любовь к Интернету и всему, что с ним связано, довольно сильно напугала руководство компании **Sony**, которая ранее не планировала оснащать свою консоль сетевыми возможностями по крайней мере до 2001 года. Однако, судя по всему, анонс **X-Box**, а также новости о "бесплатном" **Dreamcast'e** заставили поменять сроки реализации этих планов. Частично эти слухи подтвердила компания **Square**, которая объявила о том, что уже этой осенью она планирует начать тестирование своей игровой службы **PlayOnline** для владельцев **PlayStation 2**. А так как для подобного тестирования определенно будет нужен хоть какой-нибудь модем, то это значит, что на **E3** **Sony** явно готовит нам свой собственный сетевой сюрприз.

Закончим же этот выпуск индустриальных новостей официальным сообщением о том, что издательство

ACTIVISION *ОБЪЯВИЛО* О *НАЧАЛЕ* СВОЕЙ *РЕСТРУКТУРИЗАЦИИ*,

которая обойдется компании более чем в 60 миллионов долларов. Первым шагом в этом процессе станет закрытие одного из ее офисов, которое произойдет после слияние двух ее подразделений (**Expert Software** и **Head Games**). Вторым же и самым болезненным шагом станет закрытие нескольких линеек продуктов, не приносящих этому издательству особой прибыли (таковыми сейчас являются **Heavy Gear**, **Interstate** и **Battlezone**). Все это делается, по словам компании, для того чтобы **Activision** смогла должным образом подготовиться к эре сетевых игр и грядущему засилью на игровом рынке телевизионных приставок нового поколения. Во что же конкретно выльется вся эта перестройка, пока никому не ясно.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1.	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
2.	WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	DISNEY
3.	SOLDIER OF FORTUNE	ACTIVISION
4.	STAR WARS: FORCE COMMANDER	LUCASARTS
5.	STAR TREK: ARMADA	ACTIVISION
6.	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
7.	LEGO ISLAND	MINDSCAPE
8.	THIEF 2: THE METAL AGE	EIDOS INTERACTIVE
9.	C&C: TIBERIAN SUN FIRESTORM	WESTWOOD STUDIOS
10.	UNREAL TOURNAMENT	GT INTERACTIVE

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	POKEMON STADIUM	NINTENDO	N64
2.	RESIDENT EVIL: CODE VERONICA	CAPCOM	DC
3.	WWF SMACKDOWN!	THQ	PS
4.	SYPHON FILTER 2	989 STUDIOS	PS
5.	POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
6.	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS	PC
7.	TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	N64
8.	WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	DISNEY	PC
9.	POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
10.	POKEMON RED	NINTENDO	GB

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS	NINTENDO	N64
2.	TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	PS2
3.	RIDGE RACER V	NAMCO	PS2
4.	DEAD OR ALIVE 2	TECMO	PS2
5.	PAWAFURU KUN POCKET 2	KONAMI	GB
6.	WARIOLAND 3: THE MYSTERIOUS MUSICBOX	NINTENDO	GB
7.	KESSEN	KOEI	PS2
8.	POCKET MONSTER SILVER	NINTENDO	GB
9.	BASS LANDING 2	ASCII	PS
10.	POCKET MONSTER GOLD	NINTENDO	GB

Как вы сами можете заметить, популярность Sims в северной Америке продолжает оставаться более чем на должном уровне, а это значит, что мой прогноз о том, что в США эта игра станет самым популярным продуктом двухтысячного года, похоже, сбудется. Трудно предположить сколько конкретно копий данного продукта окажется в коллекциях тамошних игроков, однако уже сегодня эта цифра, по заверениям Electronic Arts, вплотную приблизилась к миллиону. Но не только одним "симсам" в последнее время удалось добиться такой популярности. К примеру, фанатский продукт Pokemon Stadium для N64 разошелся этим тиражом в Америке всего за месяц и даже не дал занять первое место по продажам такому хиту, как Resident Evil Code Veronica. В то же самое время в Японии тиражи различных игр продолжают наводить тоску. Если пятый Ridge Racer за месяц все-таки смог продаться полумиллионным тиражом, то вот TTT на этом поприще пока явно не везет. Неужели этому виной послужил какой-то Kirby, тираж которого уже превысил за три недели 600 тысяч экземпляров? Об этом мы узнаем уже совсем скоро.

http://www.gameland.ru
#9(66), МАЙ 2000

ИГРОВАЯ ЯПОНИЯ

Сергей Овчинников

Из каждой туристической и даже деловой поездки за границу любой человек непременно привозит массу фотографий, чтобы потом показать друзьям места, в которых ему довелось побывать, ну и, разумеется, похвастать увиденным. Эта традиция сильна даже в нашей стране, что и говорить о японцах, которые вообще, как кажется, не расстаются со своими сверхминиатюрными фотоаппаратиками и щелкают, щелкают, щелкают. В одном небольшом ресторанчике, мы, например, увидели трех очаровательных девиц, одна из которых только что вернулась из Парижа. Так вот, эта умница не нашла ничего лучшего, кроме как отщелкать две или три пленки на карины и скульптуры в Лувре, что с гордостью продемонстрировала своим подружкам. Мы решили также не выпасть из «японского имиджа», и представляем вам свою подборку впечатляющих кадров игровой Японии с небольшими комментариями о самой играющей стране мира.



Вот откуда Sony взяла дизайн своей новой приставки. Один из офисов Sony в самом богатом и шикарном районе Ginza чрезвычайно напоминает по форме PlayStation2 в вертикальном состоянии. Только вот цвет подкачал;-).



Раскрутка новой консоли PlayStation2 оказалась настолько впечатляю-
продаваться. Более того, обилие вываленных на улицу коробок обманчи-
же на английском языках (видимо иностранцы достали бедных продав-
вожделенная PS2 поступит в ту или иную торговую точку. Впрочем, осо-
чтобы «попасть» на PS2, и, отстояв приличную очередь отправиться до-

Sony не упускает возможности порек-
заодно игры на нее. Так, например, ва-
увешаны рекламками последнего «поч-

Супермагазин Shibuya Tsutaya с гигантским рекламным экраном на фасаде. Именно его Sony выбрала для запуска в свет своей новой консоли.





Akihabara Electric Town – это именно то место в Токио, куда немедленно по прибытии устремляются все игровые журналисты. Концентрация игровых и компьютерных магазинов в этом небольшом районе города наверняка самая высокая в мире. Помимо компьютерной техники, тут также можно купить самый навороченный цифровой фотоаппарат, плоский телевизор для вешания на стену, сиденье для туалета с сенсорным управлением о десяти кнопках, и прочие высокотехнологичные штуки.

Японские игровые магазины небольшие по площади, но зато очень вместительные. Здесь вы найдете абсолютно любые игры на все системы, причем многие из релизов не
ками. У входа в каждый магазин небольшая доска с ячейками для размещения предварительных заказов на будущие хиты. Только заплатив заранее 500 иен (около 5 долла-
ведь большинство хитов распродаются в первые же дни, после чего приходится ждать еще недельку-другую, пока напечатают еще.Плюс всевозможные джойстики, суве-
разумеется, сами игровые приставки. Как вам понравится, к примеру, Saturn за 40 долларов? А Nintendo 64 редкого розового цвета за 90? В дни Tokyo Game Show же и в от-
популярной приставкой был Dreamcast. Даже такие внушительные горы приставок разметались с огромной скоростью. Благо у Sega проблем с поставками своей консоли не



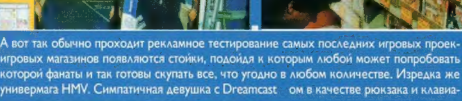




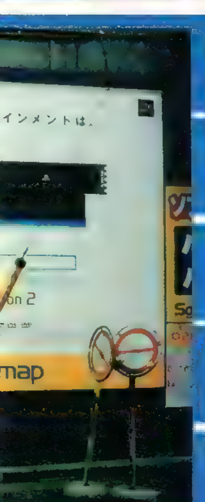








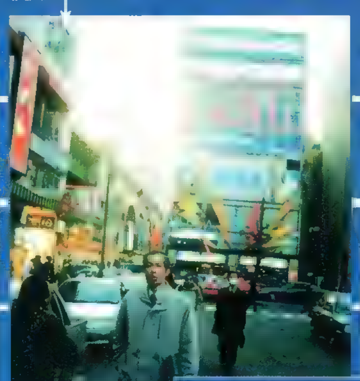
А вот так обычно проходит рекламное тестирование самых последних игровых проек-
игровых магазинов появляются стойки, подойдя к которым любой может попробовать
которой фанаты и так готовы скупать все, что угодно в любом количестве. Изредка же
универмага HMV. Симпатичная девушка с Dreamcast ом в качестве рюкзака и клавиа-





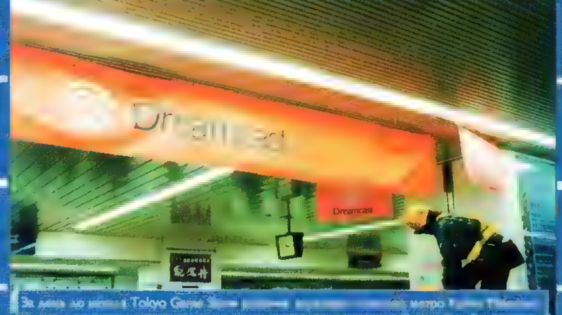

WHERE IS
BIOHAZARD
GOING?










Dreamcast

TECMO VS. NAMCO



Такое случается крайне редко. Два достаточно крупных и влиятельных издательства выбрали для выхода своих новых и весьма важных проектов на супермодной приставке PlayStation2 одно и то же число. И все бы было ничего, если бы эти игры еще и не относились к одному и тому же жанру. Tekken Tag Tournament и Dead or Alive 2 вышли в Японии одновременно, 30 марта 2000 года, произведя в магазинах фурор, которого не наблюдалось с момента выхода в свет самой PS2 (ну, или по крайней мере, с момента появления на полках долгожданного Kirby 64 ;-). Игровые магазины в Акихабаре по такому поводу открылись на полчаса раньше положенного срока, а самые нетерпеливые фанаты выстроились у их входов в небольшие, но все-таки впечатляющие очереди. Впрочем, как вы знаете, постоять в очереди японцы любят, кроме того, многие из них надеялись, что Sony все-таки выпустит в продажу в день выхода двух суперхитов хотя бы немножечко приставок. Собственно, именно с этой целью отправились туда с утра пораньше и мы, однако тогда нас ждало разочарование. Несмотря на «предательство» Sony, обе игры продались достаточно хорошо, причем Dead or Alive 2 проиграл великому и ужасному Tekken'у не так уж и много — за первую неделю было продано около 210 тысяч копий Tekken Tag Tournament и около 160 тысяч — Dead or Alive 2, что, признаться, нас весьма порадовало. Незадолго до старта этих игр мы побывали в центральном офисе компании Tecmo, где поговорили с главным продюсером сериала Dead or Alive (а по совместительству и вице-президентом Tecmo) Tomonobu Itagaki. Поскольку Tecmo не особенно страдает чрезмерными амбициями, разговор получился весьма откровенным. Хотелось бы познакомить вас с некоторыми выдержками из этого интервью:

СИ: Скажите, почему Tecmo приняла такое странное решение выпустить Dead or Alive 2 в Америке на Dreamcast, а в Японии на PlayStation2?

TI: Мы позиционируем свою игру на разных рынках по-разному. Так, например, американская версия предназначена, в основном, для фанатов файтингов, вообще hardcore-игроков, для чего в большей степени подходит система от SEGA. В то же время Dead or Alive 2 на PlayStation2 позиционируется на массовый рынок. Дело в том, что японцы по менталитету серьезно отличаются от американцев. И если последние тщательно взвешивают перед покупкой игры или консоли все «за и против», то для японцев решение о покупке какой-либо игры или приставки скорее диктуется соображениями моды, престижа или массового спроса. Цена же в такой ситуации вообще мало что значит. На сегодняшний день именно PlayStation2 является самой модной платформой, которая, пусть и находясь в большом дефиците, уже распродана внушительным тиражом.

СИ: Каковы отличия двух версий игры на Dreamcast и PS2?

TI: По большому счету они почти идентичны. Однако если исходить из цветовых ощущений, я бы сказал, что версия на Dreamcast мне кажется синей, прохладной — технологичной и выверенной до мелочей, в то время как на PlayStation2 ей больше подходит какой-нибудь теплый оттенок — она более мягкая как в передаче цветов, так и в подходе к графическим решениям. К тому же, в версии на PlayStation2 мы добавили еще две арены и несколько секретных костюмов для кое-кого из персонажей.

СИ: Каковы ваши ощущения от работы с PlayStation2? Насколько сложно программировать для Naomi/Dreamcast и PS2?

TI: Я как продюсер работал со многими игровыми платформами, от Model 2 [первая часть Dead or Alive — прим. ред.] до Naomi и Dreamcast, и в общем платформы от Sega мне несколько понятнее и ближе, однако никаких проблем с перенесением игры на PlayStation2 у нас не было. Вообще же, наши программисты способны перенести любую игру на любую платформу за два-три месяца безо всякой потери качества. По правде говоря, мы оказались в более выгодном положении, чем разработчики других компаний, работающих для PlayStation2, — ведь мы начали портировать игру в тот момент, когда были уже готовы все необходимые инструменты для разработки, в то время как остальные пользовались более ранними версиями и уже не могли усовершенствовать графику или какие-либо другие аспекты своих проектов.

СИ: Мы полагаем, вы имеете в виду Namco? Как вы относитесь к тому, что ваши проекты выходят на японский рынок в один и тот же день?

TI: Мы думаем, что ничего страшного в таком раскладе нет, более того, конкуренция с такой игрой, как Tekken Tag Tournament весьма нам интересна. Мы считаем, что наш проект в состоянии на равных побороться даже с таким популярным сериалом, как Tekken. Что касается Namco, то мы считаем, что тот графический уровень, что был достигнут в Ridge Racer V и Tekken Tag Tournamnet, является лишь следствием того, что при разработке этих проектов использовались еще очень сырые библиотеки. Я, например, уверен, что графические инструменты вообще были попросту взяты с PlayStation, что в результате дало столь мало впечатляющие результаты. Но это, само собой, между нами... [увы, присутствие одного из PR-чиновников Tecmo не позволило нам продолжить столь интригующую тему. Полностью же интервью вы сможете прочитать в одном из будущих номеров Official PlayStation]

Надо сказать, что хотя продюсеры из Tecmo капельку переоценили потенциал своего проекта, никто из аналитиков все же не ожидал, что Dead or Alive 2 окажется настолько близко в чартах ко всенародно любимому Tekken'у. Что даже учитывая пресловутый «японский менталитет» выглядело настоящей сенсацией. За разъяснением этого и многих других вопросов мы отправились в офис конкурентов. Благодаря неоценимой поддержке Sony Computer Entertainment Europe, организовавшей для нас встречу со всеми ведущими разработчиками Namco, родилось и еще одно интервью. Позвольте представить вам Versus Team, внутреннюю команду Namco, работавшую над



всеми сериями знаменитого файтинга Tekken:

Masahiro Kimoto (главный дизайнер), работал над Tekken 1,2,3, TTT и F/A для игровых автоматов, любимые игры Everquest, Gradius II и Super Mario 64.

Kiyoshi Minami (главный программист), работал над Tekken 3, TTT, Dancing Eyes, Namco Collection, любимая игра Marble Madness.

Yoshinari Mizushima (арт-директор), работал над Tekken 2,3, TTT, любимые игры Super Mario 64, IQ.

Akitaka Toyama (композитор), работал над Tekken 2, 3, TTT, Soul Edge, Soul Calibur, любимые игры StarCraft, SpaceHarrier.

СИ: Tekken Tag Tournament первоначально создавался для игровых автоматов, которые основаны на технологии оригинальной PlayStation. В чем же принципиальные отличия Tekken на PS2 от оригинала на игровом автомате? Потребовалось ли использование дополнительной анимации, motion capture, переделка моделей?

МК: Анимация как таковая была взята из аркадной версии игры, однако все модели персонажей (их около 120) были переделаны, и количество используемых для них полигонов возросло, к тому же мы поменяли некоторые текстуры — на это ушла масса времени. Для концовок мы сделали совершенно новые модели и использовали motion capture, который мы делали для Tekken3, но по различным причинам не задействовали в игре. Помимо этого полностью переделаны сами арены, что, надеемся, очень хорошо заметно, — всего их в игре двадцать. У нас появилась эксклюзивная заставка, сделанная специально для PS2-версии. Над этим роликом команда художников трудилась почти три месяца.

СИ: Практически во всех играх на PS2 заметно, что заранее обсчитанная, но все же генерируемая в реальном времени графика намного превосходит собственно игровую. Это мы можем видеть и на примере Tekken. Чем вы объясняете подобное несоответствие?

КМ: Архитектура PlayStation2 достаточно сложна, причем многие разработчики используют потенциал приставки по-разному. Мы, к примеру, нашли наиболее удобным задействовать процессор Emotion Engine для статической трехмерной графики, которая не подвержена воздействию игрока и обсчитана заранее, а Graphics Syntesizer и векторные сопроцессоры обрабатывают в Tekken уже самих персонажей. Emotion Engine — очень мощный процессор, и мы думаем, что в будущем сможем лучше использовать его возможности.



СИ: Какой момент в разработке PlayStation2-версии оказался самым сложным?

КМ: Как и в случае с оригинальной PlayStation, наиболее сложной оказалась оптимизация игры под ограниченную оперативную память приставки. В тот момент, когда мы делали технологическую демоверсию Tekken для презентации PS2, объем памяти не составлял проблемы, поскольку демка проигрывалась не на финальном варианте приставки, однако в дальнейшем нам пришлось пойти на кое-какие компромиссы.

СИ: Как родилась идея вставить мини-игру Tekken Bowl?

YM: Вообще говоря, поначалу мы планировали сделать вовсе не боулинг, а что-то типа армрестлинга или даже какой-нибудь небольшой игры с мячом. Однако когда была создана эта великолепная арена с паркетным полом и классными отражениями, мы и придумали сделать такой боулинг.

СИ: Не планируете ли вы в будущем использовать в Tekken 4 кого-либо из персонажей Soul Calibur? Ведь команда SC включила в свою игру такого героя, как Yoshimitsu, причем получилось это достаточно хорошо.

МК: Yoshimitsu с самого начала больше вписывался в такую игру, как Soul Edge или Soul Calibur, он не в полном смысле настоящий Tekken'овский герой. Вообще с подобными заимствованиями следует быть осторожнее, поскольку неправильно портированный персонаж может легко сломать всю боевую систему и баланс. Впрочем, вероятности новых переходов мы все-таки не исключаем.

СИ: На аренах в TTT всегда присутствует масса зрителей, причем порой даже неплохо анимированных. Сколько полигонов вы использовали для каждого и насколько сложны модели самих персонажей?

КМ: Точно посчитать количество полигонов практически невозможно, да к тому же это количество разнится от персонажа к персонажу, однако в среднем мы использовали от 200 до 250 полигонов для зрителей и от 700 до 1000 полигонов на каждого из персонажей.

СИ: Возможно ли чисто технически портирование Tekken Tag Tournament на такую платформу, как Dreamcast?

КМ: Технически — да. Однако ряд спецэффектов, в основном освещения, пришлось бы кардинально переделывать, поскольку в таком виде на Dreamcast их перенести было бы невозможно.

Интересная компания Namco. За тот день, что мы провели в новом центральном офисе издательства в Иокогаме (буквально в паре километров от небольшого поселка Yokosuka, ставшего уже легендарным благодаря Shenmue, — примечательно, что по дороге из Токио в Namco находится и крупный офис Sega), нам удалось увидеть и услышать многое. Так, например, во время экскурсии по святая святых компании — студиям, где, собственно, и разрабатываются игры, мы в деталях ознакомились с суперсекретной гонкой на мотоциклах GP500, которая станет третьей Namco'вской игрой на PS2, и даже получили ответ на вопрос о том, ведется ли разработка Soul Calibur 2 — за невысокой перегородкой в офисе мы увидели доску, всю исчерченную концептами проекта. Сложно только сказать, на какую платформу он будет разрабатываться, хотя, судя по обилию Sega'вских игровых автоматов, приставок, джойстиков и игр прямо в студии, прекращать работу с Dreamcast Namco пока не собирается. Напоследок же мы умудрились позорно проиграть на мини-чемпионате в Tekken команде европейских журналистов и обставить большинство из них в Ridge Racer'e. Конечно же, масштабы у Namco серьезнее, команда разработчиков побольше, да и ресурсов у издательства хватает, чего стоит одна студия по созданию CG, в которой, по нашим подсчетам, стоит десять-двенадцать рабочих станций SGI последних моделей. Но Tecmo, а вернее Team Ninja, берет свое талантом, напористостью и серьезными новыми технологиями.

СИ*РЕПОРТАЖ*







TOKYO GAME SHOW SPRING 2000



Борис Романов

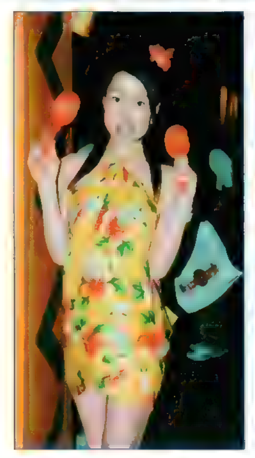
По странному стечению обстоятельств нашей редакции впервые удалось самолично посетить токийскую выставку игр в самое интересное для тамошней игровой индустрии время. Чуть меньше месяца назад в Стране Восходящего Солнца наконец-то вышла долгожданная PlayStation 2, на успешный выпуск которой работали практически все самые крупные японские издательства. Но, видимо, они столько много энергии вбухали в это занятие, что на дальнейшую поддержку этой платформы хитами, да и просто любыми играми сил у них уже просто не осталось. И поэтому на Tokyo Game Show всех ждал страшный и ужасный сюрприз: на PlayStation 2 не было показано в действии ни одной новой игры, которую можно было бы хотя бы с натяжкой назвать потенциальным хитом. Более того, многие из уже объявленных ранее проектов для этого формата были либо не показаны вовсе, либо оказались на деле довольно слабыми либо с графической, либо с игровой точек зрения. А это на самом деле значит, что до самой осени в Японии ситуация с играми для PS2 будет, мягко говоря, довольно сложной. Естественно, в такой благоприятной для себя ситуации компания Sega на этой выставке выглядела чуть ли не как победительница. Мало того что у нее на стенде были представлено бесспорно самые лучшие игры этого шоу, так еще и ее партнеры умудрились не ударить в грязь лицом и показать несколько достаточно интересных проектов. Так что если этим летом японские покупатели внезапно придут к такому же выводу, то Sony придется пенять за это только на саму себя. Но стоит отметить, что во время проведения выставки в японских игровых магазинах дела у Sony шли практически идеально, и поэтому ее провал на TGS не так сильно бросался в глаза. Тем не менее, разговоров о нем, особенно в американской прессе, было слишком много, чтобы о них можно было бы умолчать. Ну а теперь, давайте перейдем непосредственно к играм.

Подводя итоги любого выставочного мероприятия, принято называть самые лучшие проекты, которые были на нем представлены. В категории игр, показанных на TGS «в живую», по нашему мнению первое место поделили музыкальная игра **Samba De Amigo** от **Sonic Team** для **DC** и суперкульная трюковая гонка **Jet Set Radio**, о которой вы можете узнать поподробней в другом разделе нашего журнала. В категории же игр, показанных на видео, наибольшее впечатление на нас произвели также 2 проекта, а именно сетевая **RPG Phantasy Star Online** опять же от **Sonic Team** и, естественно, для **DC** и непонятная пока **action/RPG Z.O.E.** от **Konami**, а если быть точнее, от создателя **Metal Gear Sold** для платформы **PlayStation 2**. И если про **Samba De Amigo** я вам расскажу прямо сейчас, то все секреты **P.S.O.** и **Z.O.E.** мы вам постараемся раскрыть лишь в следующем номере нашего журнала.

Так почему же какая-то там музыкальная игра, в которой игрокам предлагается потрясти в такт музыке идиотскими погремушками, которые называются маракасами, смогла не только привлечь к себе наше внимание, но и получить заслуженный приз в категории лучшей игры шоу? И я прошу заметить, что, на удивление всем, в этом мнении нас поддержало большинство мировых журналистов, которые посетили **TGS**. А получилось это, наверное, потому, что никто из нас просто не ожидал, что такая игра вообще может быть интересной. Более того, даже когда я с превеликим удовольствием в нее играл, то мне приходилось постоянно ловить себя на мысли, что я не могу поверить в то, что игры этого жанра наконец-то перестали привлекать к себе внимание исключительно своей новизной. В общем, с выходом **Samba De Amigo**, который произойдет в конце апреля этого года, мы наконец-то сможем констатировать то, что во-первых, музыкальные игры наконец-то вышли на новый качественный уровень, во-вторых, что они наконец-то могут удовлетворить потребности не только модной молодежи, но и рядового игрока, ну а в-третьих, что в музыкально-танцевальных играх наконец-то появился действительно продуманный, доступный и по-настоящему захватывающий игровой процесс. Иными словами, **Sonic Team** неожиданно для всех произвела на свет настоящую революцию, которую, к сожалению, большинство наших читателей все равно не заметит. Винить за это мы, естествен-











но, никого не будем, так как ни **Sonic Team**, ни тем более **Samba De Amigo** не виноваты в том, что все игры музыкально-танцевального жанра европейские игроки уже успели отнести в категорию неинтересных. Поэтому специально для российских игроков мы присудили приз за лучшую игру, показанную на токийской выставке игр другому проекту, а именно **Jet Set Radio**, о котором вы можете узнать в соответствующем разделе этого номера.

Но, естественно, не одной самбой и амигой прославилась прошедшая недавно токийская выставка игр. Были на ней и другие интересные проекты, которым мы просто обязаны уделить должное внимание. Ну а для того чтобы познакомить с ними наших читателей, мы решили в этот раз рассказывать о них в контексте тех стендов, на которых они были представлены, причем в том порядке, в котором с ними мог познакомиться любой посетитель **Tokyo Game Show**.

Начнем мы с **Capcom**, чей стенд был первым интересным местом, на которое могли поглазеть посетители весенней **TGS**. За исключением двух игр (**Marvel vs. Capcom 2** для **DC** и **Street Fighter EX 3** для **PS2**) на нем были представлены только новые проекты, которые должны поступить в продажу в течение ближайших шести месяцев. И хотя ничего действительно шедеврального на этом стенде мы найти, к сожалению, не смогли, сразу несколько проектов, которые мы там увидели, вживе и на видео, смогли оставить после себя приятное впечатление. К этой категории можно смело отнести ни на что не похожую и еще более сумасшедшую, чем оригинал драку для четырех человек **Power Stone 2** для **DC**, неожиданно красивую и интересную **RPG** для **PlayStation Breath of Fire 4**, показанные на видео сериальные **RPG Eldorado Gate** для **Dreamcast** и **action/adventure** для **PS2 Onimusha**, ну и, естественно, **Biohazard Zero** для **N64**, которому мы уже посвятили отдельную статью. В свою очередь, задвинутые в угол стенда и показанные на видео три игры от **GameArts** для **PlayStation 2**, которые будет издавать в Японии **Capcom**, оказались на поверку довольно низкокачественными поделками. **Gun Griffon Blaze** был до боли похож на одноименную игру для Сатурна (и это касается даже его графики), ну а про остальные две игры говорить вообще не хочется. В том же углу стенда висела и реклама четвертой серии **Tomb Raider'a**, которую это многоуважаемое издательство даже не удосужилось показать на выставке. Удивило нас также и то, что заявленные к выходу уже этим летом **Eldorado Gate** и **Onimusha** до сих пор показываются исключительно на видео. Причем в первом случае это видео длилось не более полутора минут, а во втором оно, в основном, показывало красивые видеозаставки, а не игровой процесс. Тем не менее, от стенда **Capcom** у нас остались хорошие впечатления, особенно после того, как мы заставили себя поиграть на нем во второй **Power Stone**, который, в отличие от всех капкомовских продолжений, оказался действительно новой и при этом хорошей игрой, которой мы еще уделим внимание в следующих номерах нашего журнала.

В непосредственной близости со стендом **Capcom** находилась территория, занятая компанией **Square**. На ней, в окружении играбельных демок трех спортивных игр для **PlayStation 2** (о них чуть позже), находился небольшой кинотеатр, в котором **Square** показывала рекламные ролики своих новых и старых проектов. Самое интересное, что рекламный ролик девятой **Final Fantasy**, ради которой, собственно говоря, мы и пришли на этот стенд, представлял собой довольно странное зрелище. На фоне нескольких кадров из видеозаставок к игре, которая, замечу, должна поступить в продажу уже в июле, некая японская певица пела песню. И все. Мало того что **Square** даже не подумала о том, чтобы дать посетителям выставки поиграть в их новое творение, так еще и в его рекламном ролике она не показала ни одного кадра из игры. Зато мы в течение десяти минут могли лицезреть видеоролик одиннадцатой (!) серии **Final Fantasy**, которая поступит в продажу не ранее осени 2001 года. И если то, что показала в этом ролике **Square**, являлось реальной одиннадцатой **Final Fantasy**, то нам остается лишь развести руками и признать тот факт, что эта сетевая **RPG** уже сегодня с графической точки зрения устарела. Мало того, что из этого ролика стало предельно ясно то, что **Square** пока не понимает природу онлайновых игр (по ее мнению они существуют лишь для того, чтобы игроки в них могли между собой общаться), так еще и выглядела эта «игра» так, как будто ее разрабатывали для оригинальной **PlayStaion**. В ней, всем на удивление, мы снова увидели довольно скромно детализованных трехмерных персонажей, которые гуляли по статичным двухмерным картинкам. И я думаю, что вам не надо объяснять, что от **Square'овской** игры для **PlayStation 2** мы были вправе ждать много большего. Значительно более интересным оказалась реклама проблемного проекта **The Bouncer**. После того как руководство **Square** решило переделать эту драку в **action/adventure**, основные члены его команды разработчиков свалили из своей родной компании, и теперь его делают совершенно иные люди. И надо сказать, что, на первый взгляд, такая маленькая неприятность пошла этому проекту только на пользу. Тем не менее, дата его выхода в свет пока не ясна, и ее реальный дебют, по всей видимости, произойдет только на американской выставке **E3**. Покинув же **Square'овский** «кинотеатр», мы кинулись играть в их спортивные игры. И если про великолепно выглядящий симулятор бейсбола мы вам ничего толком сказать не сможем, то вердикт ее гонке **Driving Emotion Type S** и симулятору рестлинка **All Star Pro-Wrestling** мы можем вынести уже сейчас. И вердикт этот будет далеко не в пользу этих продуктов. В красивую гонку было просто невозможно играть, а на некрасивый рeслинг было даже неприятно смотреть. В общем, такого ужаса и кошмара мы, честно говоря, от **Square** просто не ждали. И если на **E3** или, чего хуже, на осенней **TGS** такая ситуация повторится вновь, то нам придется кардинальным образом пересмотреть свое отношение к этому издательству. Напоследок стоит еще добавить и то, что дружественного **Square** издательства **Electronic Arts** на выставке не было совсем. Поэтому об их проектах для **PlayStation 2** мы вам не сможем рассказать абсолютно ничего нового. Это, на самом деле, выглядело довольно странно, так как в планах японского отделения **EA** до сих пор серьезно стоит вопрос о проникновении на японский рынок. И как этому может помочь отсутствие ее продукции на японской игровой выставке, мы, право, не знаем. Но вернемся к делу.













Покончив со **Square**, мы наконец-то смогли перейти в главный зал выставочного комплекса, где проходила весенняя **TGS**. Именно в нем находились стенды таких компаний, как **Namco, Sony, Microsoft, Tecmo, Sega, Enix, Konami** и **SNK**. И именно в этом зале разворачивались основные события описываемой здесь выставки.

Да, чуть не забыл рассказать о стенде **Bandai**, который был расположен напротив стендов **Capcom** и **Square**. Несмотря на то, что на нем европейский игрок не смог бы найти себе ни одну приемлемую для себя игру, интерес среди японских игроков он вызывал неимоверный. Во-первых, там была наконец-то показана новая часть классической пошаговой стратегии **Super Robot Wars Alpha** для **PlayStation** и **Dreamcast**, фанатом которой на этой выставке стал ваш покорный слуга. Как выяснилось, за довольно схематичной графикой в ней скрывалась по-настоящему драматическая пошаговая стратегия/**RPG**, в которой, помимо великолепных мультипликационных заставок, игроки смогут найти практически всех роботов, которые когда-либо принимали участие в каком-нибудь телесериале (включая, естественно, **Gundam** и даже **Evangelion**). Ну а во-вторых, на этом стенде демонстрировали первых настоящих роботов производства этой компании: программируемых жуков-пауков по довольно приемлемой для японцев цене, а также робота-кота, который может заменить японцам живого домашнего любимца, причем без особых проблем. Так что если вас эта тема заинтересовала, то мы можем продолжить наш рассказ об этих чудесах японской науки и техники в одном из следующих номеров нашего журнала.

А теперь давайте вернемся к играм. Итак, войдя в основной выставочный зал, мы наконец-то смогли отойти от **Square'овкого** шока и посмотреть на то, что нам готовят более работоспособные и менее засекреченные издательства. И, чтобы никого не обидеть, начнем мы наш рассказ с описания стенда **Microsoft** и находящегося с ним по соседству стенда игр для **PC**. Если, скажем, полгода назад на этот стенд мы бы не обратили никакого внимания (в Японии рынок игр для **PC** находится, мягко говоря, на обочине игровой индустрии), то теперь, после анонса **X-Box**, нам ничего больше не остается делать, как пристально следить за тем, как работает на игровом рынке компания Microsoft. Как вы могли догадаться сами, никакого **X-Box'а** на **TGS** не было и в помине, да и никто особо им в Японии пока не интересуется. **Microsoft** это прекрасно понимает и поэтому, поместив в официальный выставочный буклет рекламу своей будущей приставки, одновременно с этим по полной программе спонсировала рекламу игр для **Dreamcast'а**, которые работают под операционной системой **Windows CE**. Причем делала она это с большим энтузиазмом (подобными рекламами был завешен весь выставочный комплекс) и явно на пару с **Sega**, что говорит о том, что отношения этих двух компаний в Японии даже после анонса **X-Box** остались минимум хорошими. С другой стороны стенд **Microsoft** и стенд игр для **PC**, на котором, между прочим, показывали практически законченную версию **Daikatana**, пустовал всю выставку. А это говорит о том, что японцев очень трудно будет убедить в том, что игровая приставка от **Microsoft** может вызвать у них какой-нибудь интерес.

А тем временем к игрушкам, представленным на стенде **Sega**, можно было пробиться только с большим трудом. Особенно это касалось таких игр, как **Samba De Amigo** и **Jet Set Radio**. Правда, стоит отметить, что если поиграть в **Samba De Amigo** стояла очередь, в основном из обычных игроков, то в очереди за дозой **Jet Set Radio** в большинстве своем толпились игровые журналисты. Однако кроме этих двух игр на стенде **Sega** стоило посмотреть и на другие проекты. К примеру, можно было постоять, открыв рот, перед стеной мониторов, на которых показывали видеоролик из **Phantasy Star Online**, из которого можно было сделать вывод о том, что эта игра по крайней мере будет выглядеть настолько хорошо, насколько это только возможно на **Dreamcast**. Можно было пофанатеть от второй **Grandia**, чьи рекламные видеокассеты раздавались всем желающим. А можно было поиграть в сеговскую **RPG Eternal Arcadia**, которая оказалась даже более интересной и, что самое удивительное, красивой, чем всеми ожидаемая **Grandia 2**. Также, наряду с этими пятью крупными проектами, на этом стенде были представлены, правда, на гораздо меньшей площади, и другие интересные игры (а также пара довольно посредственных поделок, на которые тратить место в журнале мы не намерены). Из этих проектов мне бы хотелось выделить гонку **MSR** от английской команды **Bizzare Creations**, которая, как никакая другая игра в этом жанре, своей фотореалистичной графикой создавала неповторимый эффект присутствия. К сожалению, в погоне за детализацией европейцы пожертвовали скоростью вывода картинки на экран (которая в демке колебалась в районе 25-30 кадров в секунду). Однако ее игровой процесс оказался хоть и не гениальным, но вполне приличным, так что у себя на родине этот проект обязательно еще прославится. Внутри стенда, в секции сетевых игр, довольно приятное впечатление на нас произвел сетевой (а какой же еще?) гольф для четырех человек, который, судя по всему, выйдет под названием **Sega Golf**. Ну а на видео мы смогли порадоваться за новый проект команды **Climax Graphics** (авторов **Blue Stinger**), который проходит под названием **Illbleed**. В нем нам придется выбраться из дома с привидениями и прочими монстрами, причем, скорее всего, без использования оружия. Рекламный ролик этой игры выглядел заманчиво, так что мы еще надеемся вернуться к этому проекту в недалеком будущем. Кроме игр на стенде **Sega** мы могли также лично познакомиться с цифровой фото- и видеокамерой для **DC**, которая поступит в продажу этим летом, а также новым браузером со встроенным в него эмулятором игр для **MegaDrive**. Как мы уже вам однажды сообщали, с его помощью японские игроки уже этим летом смогут скачивать себе игры для 16-ти битной приставки (а точнее, брать их в аренду) и играть в них за умеренную плату на **DC**. На самом деле, на описание всего того, что мы видели на стенде **Sega**, у нас просто нет места и времени. Поэтому, по мере поступления новой информации, мы обещаем периодически возвращаться к этой теме.

Но не только одна **Sega** смогла буквально завалить посетителей **TGS** своими играми. На соседнем с ней стенде находилось самое крупное японское независимое издатель-









ство, которое смогло представить на выставке ни много ни мало, а целых 52 (!) игры для различных платформ. Большинство из них, к сожалению, являлись дополнительными дисками к уже существующим музыкальным играм или низкобюджетными поделками, продающимся в Японии по суперниским ценам случайным покупателям. Была там и довольно приличная кучка игр для GameBoy, о которых мы пока умолчим. Было там и несколько действительно перспективных проектов для PlayStation 2. Это, во-первых, показанный в живую симулятор футбола J. League Perfect Striker 2000, который выйдет в конце мая и явно придется по душе поклонникам этого вида спорта. Но самый главный сюрприз Konami показала только на видео. Речь здесь идет о безумно интригующем проекте Z.O.E. от продюсера Metal Gear Solid, в котором будет объединена action/RPG в стиле Zelda с футуристическим дизайном и кучей стильных японских роботов. Также на нас произвел сугубо положительное впечатление и проект The Day of Walpurgis, который обещает стать первой действительно качественной резидентоподобной игрой для PS2. Стоит, правда, отметить, что из показанных на выставке роликов было невозможно сделать какие-либо выводы об их игровом процессе. Также мы не можем вам гарантировать и того, что эти игры поступят в продажу в этом году. Зато мы можем уже сегодня обещать вам, что эти две игры будут выглядеть более чем достойно. Ну а подробную информацию о Z.O.E. и The Day of Walpurgis вы сможете прочесть в следующем номере нашего журнала.

Как это не может показаться странным, но, кроме Capcom, Sega и Konami, ни одному издательству, присутствовавшему на TGS, не удалось показать на своем стенде больше одного нового и при этом интересного проекта. Зато экспозиций, посвященных одной-двум играм, было предостаточно. О них мы сейчас и поговорим.

Чемпионкой в этой категории стала компания Sony, которая на гигантском стенде, на котором та же Konami смогла бы показать все свои пятьдесят с лишним игр, смогла продемонстрировать целых четыре (!) малоинтересных проектов, три из которых (Spyro 2 для PS и Fantavision с IQ Remix для PS2) на момент открытия выставки уже находились в открытой продаже. Единственным же новым проектом на этом стенде была музыкальная игра TVDJ для PlayStation 2, мнения о которой у нас сложились диаметрально противоположные. В ней нам предложили в такт музыке складывать из разных по своей продолжительности частей некое подобие мультфильма. Но так как эта процедура оставляла у игроков больше вопросов, чем ответов, то все удовольствие от TVDJ очень быстро заканчивалось.

На соседнем же с Sony стенде царствовала Namco, которая посвятила львиную часть своей экспозиции уже вышедшему TTT. В свою очередь, на несколько меньшей площади это издательство демонстрировало видеоролики из своей симпатичной и ожидаемой в Японии RPG для оригинальной PlayStation Tales of Eternia. Самое интересное, что в то время, пока в этой секции стенда посетителям раздавали бесплатные пакетики, народу у Tales of Eternia толпилась просто куча. Во все же остальное время на эту игру почему-то приходило поглазеть гораздо меньшее количество посетителей. Ну а все остальные проекты этой компании, такие как RPG для PS Kamurai, популярная в залах игровых автоматов головоломка для PS, DC и GB Mr. Driller, а также еще пара дурацких стрелялок с пистолетом для PS, были по понятным причинам задвинуты Namco в самый дальний угол стенда. Но зато, благодаря такому решению, пробиться к ним посетителям было довольно нелегко.

Зато без всяких проблем любой посетитель TGS на расположенном рядышком стенде Atlus мог «поиграть» в очень интересную «игру» для PlayStation 2 под названием Primal Image. В ней ее разработчики решили позволить нам наконец-то вдоволь пофотографировать полигонных красавиц в купальниках. Занятие это, прямо скажем, довольно безынтересное, но зато места этому продукту было отведено столько, что мало не покажется. Однако на другой стороне стенда Atlus восстановил в наших глазах свой пошатнувшийся было имидж, продемонстрировав более чем заманчивую и, замечу, красивую и стильную RPG Persona 2 Eternal Punishment для платформы PlayStation.

Ну а напротив стенда Namco издательство Enix показывало народу играбельный Dragon Quest VII. Честно отстояв «небольшую» очередь, мы смогли наконец-то прикоснуться к этому супершедевру и, к сожалению, после этого так и не смогли понять ту причину, по которой эту игру в Японии ждет такое большое количество игроков. Наверное, они там все мазохисты, так как более отсталой по своему виду и содержанию RPG мне не доводилось видеть на PlayStation уже давно.

Закончим же мы нашу статью кратким перечислением остальных проектов, которые вызвали у нас интерес на стендах мелких и средних японских издательств. К таким играм можно смело отнести вторую часть гонки для Dreamcast от компании Genki под названием Shotoku Battle 2, в которой мы смогли лицезреть самые блестящие в мире машинки, разъезжающие по несколько малодетализованной гигантской трассе на довольно приличной скорости. Также в этот список можно занести непонятную пока, но зато красивую action/RPG для PS2 от издательства Kadokawa по имени Orphen, интересный симулятор роботов Armored Core 2 для той же платформы от издательства From Software, а также action/драку Shin Sangoku Mosou, в которой вам придется расправляться сразу с кучей противников, опять же для PS2 от издательства Koei. Ну а самым загадочным проектом шоу стала симпатичная музыкальная игра для Dreamcast Cool Cool Toon от SNK, которой было отведено на стенде компании довольно много места, но о которой никто до сих пор ничего толком сказать не может.

На этом, собственно говоря, рассказ о весенней TGS можно и закончить. В ближайших же номерах нашего журнала мы обещаем поподробней рассказать о всех самых интересных играх этой выставки гораздо подробней.

СИ РЕПОРТАЖ

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

Платформа: PC
Жанр: [illegible]
Российский издатель: 1С
Издатель: [illegible]
Разработчик: [illegible]
Требования к компьютеру: [illegible] 233 Мгц, 64 Mb ОЗУ, 3D акселератор с 8Mb ОЗУ, 8-ми скоростной CD-ROM
Онлайн: [illegible]
Дата выхода: август 2000 года

СМЕНА НАЗВАНИЯ

Возникает законный вопрос, а почему, собственно, было принято решение отказаться от довольно хорошо раскрученного в России названия «Аллоды» и поменять его на новое? Быть может, такие действия направлены на то, чтобы подчеркнуть разницу между новой игрой и ее предшественниками? С этим вопросом мы обратились к продюсеру «Проклятых Земель» Сергею Орловскому и получили следующий исчерпывающий ответ. «Причины, по которым было принято решение выпускать игру под новым названием, достаточно просты. Ни компания Нивал, ни фирма 1С не обладают полными правами на использование торговой марки «Аллоды», хотя придумали ее именно мы. В прошлом мы шли на определенные компромиссы, чтобы ее использовать, но эти компромиссы не позволяют выпустить игру в экономичной упаковке по доступной цене. Поэтому мы решили сменить такое родное для нас и для всех игроков название на новое, чтобы игра была максимально доступна большому количеству игроков. Мы уверены, что это достойная цель и игроки нас поддержат».

Есть нечто символичное в том, что у одного и того же проекта так много имен — и «Проклятые Земли», «Аллоды 3D», и «Evil Islands». Наверное, это косвенно свидетельствует о многогранности проекта и, если хотите, о его многоликости.

Сергей Дрегалин

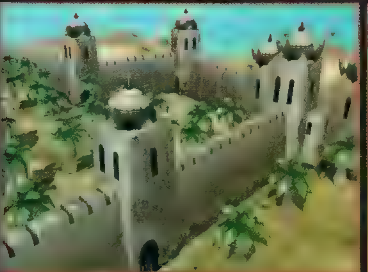


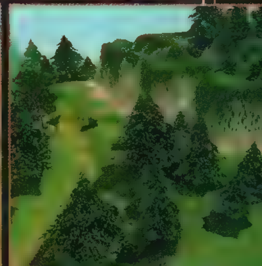
LONG LIFE ALLODS!

Если быть точным, то официальным, а, следовательно, единственно верным и правильным названием проекта является «**Проклятые Земли**» (Evil Islands — для зарубежных версий). Но пусть мы и говорим «Проклятые Земли», но подразумеваем-то «Аллоды III» — ведь именно так будет проще всего представить эту игру. И не забыть добавить, что сие есть продолжение самого яркого и масштабного из отечественных проектов, да еще к тому же полностью в новом обличье.

Прежде чем приступить к рассказу, будет не лишним сделать одно важное пояснение. Все впечатления от игры — не просто цитаты из пресс-релизов или слепки со слов пресс-менеджеров. Это личное. В том смысле, что благодаря любезному содействию компании Нивал вашему покорному была предоставлена возможность пощупать «**Проклятые Земли**» в живую. Т.е. просто-напросто поиграть. Пускай это был и не релиз, а всего лишь относительно небольшая демо-версия, но, тем не менее, для получения внятного и четкого представления об игре этого оказалось более чем достаточно.

«**Проклятые Земли**» на поверку оказались более серьезным и более продвинутым проектом, нежели я ожидал. Априорно в лучшем случае грезились старые добрые «Аллоды», разве что в трехмерной оболочке. Ничего подобного. Проект изменился, не соврать, процентов на девяносто, так что смена названия вполне оправдана и закономерна.





Первым и наиболее ответственным решением стал, конечно, переход к трехмерной графике. Собственно, по началу проект носил название Аллоды 3D, и этот самый «3D» был не просто данью моде, а серьезной заявкой на радикальное изменение игры. Но даже и не в этом все дело. Впечатлил не сам факт обретения дополнительной степени свободы, а его реализация. Движок у «**Проклятых Земель**» (заметьте, это полностью уникальная разработка!) на уровне самых высоких стандартов. Мировых стандартов. Тут нет необходимости делать поправку на лэйбл «Made in Russia» — графика впечатляет всерьез. Пока поверьте на слово, подкрепленное картинками, а чуть позже мы еще вернемся к этой теме.

Второй не менее смелый шаг — это крест на старой ролевой системе. Было принято довольно дерзкое решение вообще отказаться от деления персонажей на классы, профессии и пр. Держитесь крепче — в «**Проклятых Землях**» не будет классических «магов» и «воинов». Вот так — не будет и все. Вместо этого для главного героя изначально заложен равный потенциал во всех путях развития. Другими словами, вы можете самостоятельно определять, что более приоритетно — умение послать в нокаут противника одним небрежным взмахом руки, либо таким же небрежным движением ударить супостата разрядом молнии. Другой вопрос, что из-за хитрых ограничений способ развития «и-и» не получится. «Или-или» — пожалуйста. Либо крутой специалист, либо средненький «универсал». Тут уже никаких лимитов не существует — выбор за вами.

Третье наиболее значимое изменение — отказ от последовательных миссий. Вселенная «**Проклятых Земель**» представляет собой практически цельный мир, разделенный на несколько гигантских локаций. Монолитным он не может быть по определению: вспомните, что каждая земля — это парящий в астрале остров, поддерживаемый силой какого-либо Великого мага. Так вот, на каждом таком острове существует своя экосистема, свои климатические и погодные катаклизмы, но главное — каждый аллод заселен какой-либо живностью. Иногда этой самой «живностью» окажется вполне цивилизованное (по меркам вселенной «**Проклятых Земель**», разумеется) поселение с огромными мельницами или горными шахтами. На другом островке облюбуют себе местечко маги-некроманты. А иногда на всей территории острова вы не встретите никого кроме агрессивных гоблинов или троллей.



На этом пока с общей информацией давайте покончим и перейдем к более тонким вещам. Благо любопытных и интересных нюансов в «**Проклятых Землях**» — хоть отбавляй!

ХРОНИЧЕСКАЯ АМНЕЗИЯ

Начнем с сюжета, а точнее с того, что об этом сюжете известно. Сцена первая — неожиданный всплеск магической энергии на «заброшенном» острове. Сцена вторая — экспедиция к месту коллапса. Сцена предпоследняя — что-то жуткое, воинственное, непонятное и удивительно трагическое. Сцена последняя — наш герой глупо улыбается, ощущая на себе все прелести амнезии.

Увы, подобное представление сюжета — это не моя издевка. Разработчики не выдают истинной расстановки сюжетных перипетий, чтобы не раскрывать пока сюрпризов и неожиданных поворотов извилистой сценарной тропы. Кстати, сюрпризов обещается немало — и, похоже, одним из самых завораживающих станет раскрытие тайны личности нашего героя. Да такой тайны, что Ревенанту с Безымянным станет просто стыдно за свои серые и пресные былые дни!

Эпоха благородных до тошноты героев закончилась. Ключевой персонаж «**Проклятых Земель**» далек от идеализированного образа рыцаря без страха и упрека и намного более... человечен, что ли. Он не вершит великих деяний, он не решает проблемы целого мира. Его куда больше интересует собственная судьба, да звон монет в джутовом мешочке на поясе. Впрочем, это не означает, что он является отъявленным мерзавцем и продажным негодяем — нет, он достаточно благороден и не слишком тщеславен. Эдакий chaotic good, если приласкать его мерилом AD&D.



РОЛЕВАЯ. И ТОЛЬКО ПОТОМ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ.

Продолжаем тему главного героя, но уже в контексте ролевой модели. Итак, как вы уже знаете, классы в «**Проклятых Землях**» отсутствуют как класс (простите за невольный каламбур). Изначально у персонажа наличествует лишь пяток-другой базовых характеристик, да пара умений. Самыми важными параметрами из базового набора являются энергия и жизнь. С последней все более-менее понятно, а вот на энергии нужно остановиться более подробно.

В «**Проклятых Землях**» энергия является олицетворением внутренних сил персонажа, причем как физических, так и духовных. Энергия благополучно расходуется как во время бега, так и во время произнесения заклинания. Оно и логично, ведь мана — достаточно абстрактная и надуманная характеристика, в то время как концентрация внутренних сил — это уже что-то достаточно ощутимое и привычное. Восстановление энергии происходит в то время, пока герой остается неподвижным или отдыхает.

Нужно ли говорить, что в мир персонаж выходит слабым и не слишком умелым? Но оно и понятно — таковы законы жанра. А вот какие способы «прокачки» существуют для нашего малоподготовленного протеже? Внимайте.

Первым делом поговорим о том, за что НЕ даются очки опыта. За убийство зверушек. И вообще за убийство кого бы то ни было. Тем самым поединки с агрессивной живностью — вопрос исключительно личной безопасности. Ну и еще отчасти самолюбия. А так никаких поощрений от кровавого террора в поселении монстров вы не получите. Единственным источником драгоценной «экспы» будет выполнение заданий. То бишь квестов. Их в «**Проклятых Землях**» будет воистину несчетное количество, причем как сценарных, так и опциональных. Во время нашей беседы разработчики продемонстрировали схему заданий для первой части игры... Оцените монументальность картины — полотно размером 210 на черт-знает-сколько (мм), испещренное схемами сюжетных разветвлений. Ошеломляющее зрелище, признаюсь. Эффект был.

Но пока отложим до поры до времени разговор о заданиях и вернемся к ролевой системе. Остановились мы на том, что главный персонаж хотя и неплох для новичка, но все же требует основательной подготовки, сиречь «прокачки». Решили мы и вопрос с набором опыта. А вот что дальше? А дальше начинается рост уровней и получение дополнительных навыков (перков). Методика достаточно простая и опробованная — после приобретения нового уровня вы можете повысить базовые характеристики из расчета выделенных поинтов. Кроме этого, можно выбрать новый навык. Уж не знаю, доступен ли сразу весь список перков (а их будет более сотни) или только один-единственный, но это уже, согласитесь, нюансы. Идея ясна.



В демо-версии у персонажа было (как минимум) два навыка — удар сзади и воровство. Причем и первый, и второй оказались очень полезными для выполнения заданий. Например, удар сзади помог мгновенно расправиться с вражеским шаманом, который в честном бою, шутя, расправлялся с обоими моими героями за пару секунд. Да, не очень эстетично и благородно, но зато как эффективно! Ну а навык воровства помог избежать еще одной стычки — вместо сражения с двумя громилами ради трофеев главный персонаж просто подкрался и обчистил их карманы. Вуаля! Все это не означает, что в игре вообще не нужно применять силу. Еще чего! Грамотная тактика и умелая стратегия были и будут постоянными спутниками всей серии «Аллодов». Иное дело, что боевая система «**Проклятых Земель**» на корню отличается от предыдущих «Аллодов». И отличается, надо сказать, в лучшую сторону.

Основное и самое кардинальное — появилась возможность поставить игру на паузу и спокойно, без спешки, отдавать приказы. В лучших традициях Baldur's Gate и Planescape: Tourment. Удобно — просто не то слово! Да и вообще, режим паузы помогает не только в разгар боя, но и во время «стелс-вылазок», когда нужно тщательно и неспешно оценить расположение сил противника и принять решение о дальнейших действиях.

Другая интересная особенность боевой модели — нанесение прицельного удара. Во время паузы вы способны указать, в какую часть тела противника будет произведена атака. В остальном же система сражений отвечает всем классическим меркам — простейший интерфейс point'n'click, плюс возможность задания «быстрых» клавиш.



ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ 2?

Вот, что ответил Сергей Орловский на наш вопрос о том, планируются ли в дальнейшем продолжения серии «Проклятые Земли». «...Что касается сиквелов/аддонов, то у нас есть целый ряд идей, которые мы бы хотели реализовать, но об этом рано еще говорить. Ближе к выходу игры мы объявим эти планы, и надеемся, что они понравятся нашим игрокам». Итак, планы все же есть. А это значит, что можно ждать как минимум аддона, а то и полноценного продолжения! Впрочем, это только предположения, которые могут запросто оказаться ошибочными. Время нас рассудит.

Разумеется, герой не одинок в своих странствиях, и почти всегда с ним плечом к плечу сражаются товарищи по оружию. Партия героя состоит из двух персонажей, которые будут ему бесплатно помогать. Правда, «бесплатно» в данном случае не означает «бескорыстно». Все NPC преследуют собственные цели и готовы активно использовать главного героя в своих интересах. Так что не очень-то полагайтесь на честное слово каждого встречного. Вполне возможно, что ваш «верный» спутник может оказаться предателем! А вообще говоря, партия может быть и более многочисленной. В игровой зоне к вашему отряду способны примкнуть и другие спутники, но в любом случае общий размер партии не может превышать лимит в пять человек. Но вот только за пределы игровой зоны они выйти не могут. Увы.

Теперь магия. В «**Проклятых Землях**» не будет привычных свитков с заклинаниями или волшебных книжек; изменятся даже школы магии, которых теперь станет три: элементальная, сенсорная и астральная. Все спеллы реализуются с помощью рун, которые можно либо купить, либо просто найти. При этом вы можете манипулировать рунами и создавать собственные заклинания, которые будут существенно отличаться от прообразов. Например, подобными экспериментами можно усилить эффект заклинания и/или заставить его действовать дольше. Напрямую повышать уровень заклинаний нельзя, но зато их эффективность будет расти по мере прогрессирования характеристик главного героя.

АЛЛОДЫ МОИХ ГРЕЗ

Мир «**Проклятых Земель**» действительно представляет собой... мир. Не набор миссий, не связку разобщенных карт, а именно единый мир, где вы можете свободно перемещаться, получать новые задания, общаться с персонажами и просто слоняться без дела, от скуки изредка охотясь на дикое зверье. Но, тем не менее, опорные точки все же существуют. Их роль играют те или иные поселения, которые сильно варьируются по количеству местных жителей, размеру, культуре и так далее.

Уместно привести цитату от самих разработчиков. «Остров, на который вы попадаете в самом начале, — Гипат — по рельефу и растительности напоминает среднюю полосу, скажем, в районе Карпат летом. Здесь встречаются знакомые по Аллодам тролли, гоблины и летучие мыши. Место белок в этой экосистеме, правда, занимают волки, зато есть знакомые по «Повелителю Душ» гарпии, причем во всем 3D великолепии. Они были бы просто сказочно красивы, если бы не скверный характер, который буквально написан у них на лице. Два других острова, Ингос и Суслангер, представляют собой снежную равнину и безводную пустыню — каждый остров со своей уникальной экосистемой. Некоторые монстры имеют разновидности на разных островах: например, на втором острове можно встретить снежных тигров и снежных троллей. Третий остров станет родным для любителей некромантии — он буквально кишит созданиями этих безответственных экспериментаторов. Существуют и подземелья, населенные самыми фантасти-

ческими существами... Всего же в игре существует около 20 игровых зон, 4 подземелья, 2 больших города и 1 деревня. Кроме городов, есть другие места на игровых зонах, где можно покупать и продавать вещи, и более 15 мест, где можно разговаривать с персонажами.

Три острова населены совершенно разными по уровню развития и мировоззрению обитателями. Если на первом острове они бедны, грубы и запуганы, то в пустыне некромантов население поделено на заносчивых и агрессивных вельмож и бесправных рабов. Города — полностью трехмерные объекты на карте, в них можно войти, поговорить с местными жителями и воспользоваться магазинами. Немало миссий пройдет и в подземельях, особенно на последнем острове, где вам предстоит частенько скрываться под землей от неправедного гнева властей».

Теперь о том, что понимается под «игровой зоной». Игровая зона — это довольно крупная локация, на которой игроку обычно предстоит выполнить ряд заданий. Переходы из одной игровой зоны в другую могут быть непосредственными или пролегать через какой-нибудь населенный пункт. В общем, игровые зоны похожи на локации Baldur's Gate, разве что гораздо больше по территории.

Но главное тут не эффект масштаба. Главное — как это все выглядит. Видимо, в этой красоте равнозначна заслуга дизайнеров и самого движка «**Проклятых Земель**». Говорить обо всех прелестях можно очень и очень долго — полностью трехмерный мир вплоть до интерфейса; свободная камера с возможностью практически неограниченного приближения/удаления; уровень детализации до 30.000 полигонов в кадре; плавная смена дня и ночи; погодные эффекты — дождь, снег, туман; многочисленные источники света с динамическими тенями; «мягкие» тени, особая технология отображения «мягких» тканей; направление ветра влияет на дым и огонь... И это далеко не полный перечень! Например, есть еще уникальная технология морфинга, которая позволяет, в частности, делать персонажа все более широкоплечим по мере повышения параметра силы. И вообще, в «**Проклятых Землях**» существует четкая и однозначная зависимость между размером существа и его силой (читайте — «опасностью»). Например, взрослый гоблин гораздо крупнее детеныша, а гигантский тролль больше их обоих вместе взятых. Больше того, если существо ранено, то на его теле будут видны характерные кровавые разводы! Заметьте, это не просто графический изыск, а очень полезная информация — ведь добить полуживого зверя куда проще, нежели расправиться с полным сил противником.





Выполнение заданий, как я не раз говорил, не акцентируется на беспросветном уничтожении всего, что хоть немного шевелится. Подавляющая часть из восьми десятков квестов сделана с небольшой хитринкой и требует применения определенных приемов. Впрочем, вариант действия грубой силой не исключается, однако обычно такой способ оказывается долгим и муторным. Согласитесь, куда более азартно прокрасться (именно прокрасться, например, ползком или пригнувшись) в лагерь к врагам и увести у них прямо из-под носа квестовый предмет, нежели выносить супостатов через череду бесконечных перезагрузок.

На миссию (т.е. на игровую зону) каждый персонаж может взять с собой до четырех видов оружия, восемь заклинаний (что вполне достаточно, так как реально нужны от силы четыре-пять), а также четыре дополнительных предмета, которые обычно являются склянками со снадобьями. Все найденные или подобранные предметы помещаются в так называемый «обоз», не ограниченный по размерам, но ограниченный по части использования. Доступ к обозу вы получаете только в городах и поселках. Таким образом амуниция у всех героев отряда разная, а обоз — общий.

Процесс экипировки — один из самых интересных моментов в «**Проклятых Землях**». Все дело в том, что вы не просто берете с собой тот или иной предмет, а предварительно конструируете его. Конструирование выглядит следующим образом. Во-первых, необходимо достать материалы, из которых и будут создаваться будущие грозные орудия убийства. Во-вторых, нужно заполучить «форму» — она же технология изготовления. Материалы обычно в буквальном смысле валяются под ногами — например, убив кабана, вы получите тонкую кожу. А вот с формами дело обстоит несколько сложнее. Часть из них можно узнать, разобрав захваченный трофей (правда, такой способ годится в основном для «человеческого» оружия), а часть — купив у местного кузнеца в каком-либо из населенных пунктов. После этого можно приступать к экспериментам — например, попробовать собрать по «инструкции» от бронзового топора топор адамантиновый. А вдруг? Может и получится! Ладно, не буду секретничать — все получится, главное, чтобы хватило самого материала.



Но на этом функции конструктора не исчерпываются. Ладный топор — дело хорошее, но куда эффективнее оружие становится, коли его сталь укреплена мощным заклинанием. Подобное «вложение» заклинаний также реализуется в конструкторе, правда, не для всех предметов. Например, «огненный шар» можно вложить в оружие, и тогда он будет поражать сразу двух противников при каждом ударе. И что немаловажно, если рядом окажется друг, заклинание не нанесет последнему ни малейшего вреда.

Что еще достойно отдельного упоминания? Пожалуй, озвучивание нового проекта. Музыкальное сопровождение «**Проклятых Земель**» — не те потуги на вольное музтворчество, которыми славились первые две игры. Безумно докучающие мелодии сменились очень насыщенными, мелодичными и многообразными произведениями. Да и озвучивание персонажей тоже должно быть рангом выше — ведь Нивал в своих последних проектах работал с такими известными и любимыми актерами, как Николай Фоменко, Дмитрий Харатьян и Всеволод Абдулов.

УЖЕ НЕ ДОЛГО!

Ждать «**Проклятые Земли**» осталось действительно совсем не долго. Нивал совместно с фирмой 1С планирует выпустить игру уже в августе этого года. Мы же со своей стороны планируем одновременно с выходом «**Проклятых Земель**» сделать спецвыпуск, который уже сейчас готовится при активной поддержке ребят из Нивала.

...Обычно в завершение статьи принято строить прогнозы и делать прикидки по поводу успеха проекта. Но только не в случае с «**Проклятыми Землями**». Тут ситуация очевидна — перед нами стопроцентный хит. Да, ситуация изменилась, и рынок отечественных игр начал активно заполняться, поэтому можно поприверединчать и повыбирать. Но «**Проклятые Земли**» — пока лидер. Он захватил не только пальму первенства, но также и все перспективы удерживать этот почетный титул на протяжении еще немалого периода времени.



И напоследок одна цитата, которая мне очень импонирует. Когда в беседе с разработчиками был задан вопрос о том, на чем они заостряют особое внимание и каков девиз игры, то прозвучал следующий ответ. «Мы заостряем внимание на игре, а не на девизе».

По-моему, звучит многообещающе! Как вы считаете?

Есть нечто символичное в том, что у одного и того же проекта так много имен — и «Проклятые Земли», «Аллоды 3D», и «Evil Islands». Наверное, это косвенно свидетельствует о многогранности проекта и, если хотите, о его многоликости.

СИ PREVIEW

Платформа: Dreamcast
Жанр: Street action
Издатель: Sega
Разработчик: Sega RD 5
Онлайн: www.sega.co.jp
Дата выхода: конец июня 2000

JET SET RADIO

Борис Романов

Из всех игр, представленных на Tokyo Game Show, Jet Set Radio без всякого сомнения привлекла наибольшее внимание журналистов. Более того, после знакомства с ее игровым процессом большинство из нас с радостью решили назвать ее лучшей игрой, показанной на этой выставке.

И хотя с этим утверждением я согласен не полностью, утаивать тот факт, что я в течение нескольких минут не мог оторвать от нее глаз, я не буду. И я уверен, что и любой из вас на моем месте поступил бы точно так же просто потому, что никто из вас никогда в своей жизни не видел таких игр. Несомненно, уже в самом ближайшем будущем нас просто завалят продукцией, созданной по той же технологии, что и **Jet Set Radio** (только на TGS я мог лицезреть по крайней мере 2 подобных проекта от таких издательств, как Sony и Konami). Более того, описываемый здесь продукт даже не является первопроходцем в использовании новомодной технологии представления трехмерных объектов, о которой мы еще поговорим чуть ниже (эта честь принадлежит выпущенной недавно на PlayStation игрушке от Eidos под названием Fear Effect). Вот только ни одной из похожих на **Jet Set Radio** игр так и не удалось использовать эту технологию для дела. Иными словами, только в описываемой на этих страницах игре разработчикам хватило смелости и таланта подкрепить революционный и, несомненно, стильный вид своего проекта не менее революционным и стильным игровым процессом. А ведь именно благодаря этому пресловутому соответствию формы содержанию (которого вы даже можете и не заметить с первого раза) и рождаются на свет настоящие хиты.

Так что же такое **Jet Set Radio**? На самом деле на этот вопрос очень трудно дать исчерпывающий ответ. Это и интерактивный комикс, и трюковая гонка, и RPG, и трехмерный платформер, да и просто действительно перспективная игра, способная одним своим видом, как говорится, продавать приставки. Ну ладно, про RPG я, честно говоря, наврал, но это дело не меняет. Все равно для объяснения только основной концепции игрового процесса **Jet Set Radio** мне придется приложить немало усилий. И даже после этого я не буду до конца уверен, что читатель, не видевший эту игру в действии, ее до конца поймет. Тем не менее, я постараюсь как можно точней донести до вас всю правду о самой интересной и потенциально хитовой игре, с которой нам удалось познакомиться на весенней выставке Tokyo Game Show.



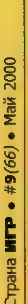


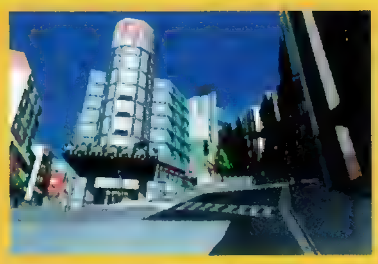


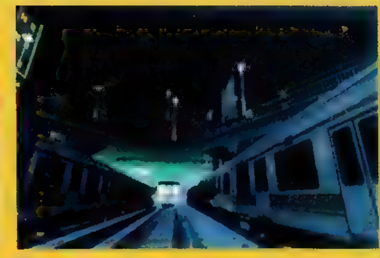
На этих двух скриншотах наглядно продемонстрировано то, как можно из обычного трехмерного полигонного персонажа сделать его «мультяшную» копию. Для этого всего лишь нужно обвести контуры залитых одной краской полигонов черной линией. Этой гениальной технологии было дано название «Cel Shader», и теперь она будет использоваться чуть ли не повсеместно.

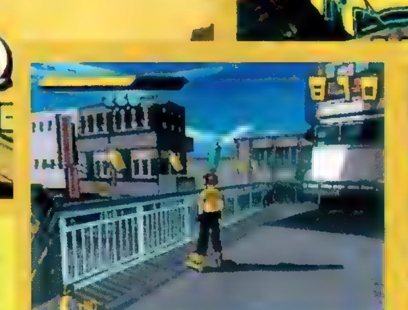
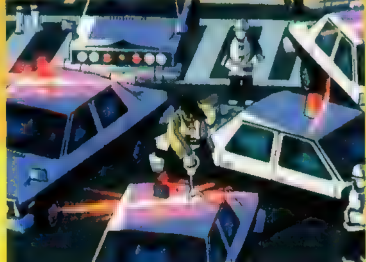
Итак, игра **Jet Set Radio** посвящена нелегкой жизни предположительно японской молодежи, которой некуда девать свою энергию, кроме как на совершение хулиганских поступков. Эти подростки, одев на себя клевые роликовые коньки, разъезжают по улицам модных районов Токио и разукрашивают их достопримечательности (которыми в Японии являются рекламные щиты, машины и прочая ерунда) из пульверизаторов. Иными словами, гадят людям как только могут. Эти модные подростки, естественно, быстро нашли между собой общий язык и объединились в несколько противоборствующих между собой банд. А так как такими модными ребятами хотят стать все









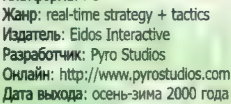

токийские бездельники, то конкуренция за место в этих бандах развернулась неимоверная. Герои **Jet Set Radio** как раз и являются теми новичками, которые мечтают прорваться в одну из этих банд. Но, как вы можете сами догадаться, для того чтобы попасть в разряд модных персон, им, а значит и нам, придется еще потрудиться в поте лица. Мало того, что нам предстоит изучить досконально «искусство» катания на роликовых коньках, включая мастерское исполнение трюков, а также не менее важное «искусство» разукрашивания всего и вся красивыми картинками, так еще и делать мы это будем в довольно неблагоприятных для себя условиях. Во-первых, занимаясь такой откровенно хулиганской деятельностью, мы навлечем на себя гнев полиции, от которой нам придется постоянно убегать. Ну а во-вторых, той же самой хулиганской деятельностью мы привлечем к себе внимание со стороны криминальных авторитетов, которым ваше «искусство» также стоит поперек горла. Иными словами, доказывать свою крутизну мы будем постоянно находясь между двух огней.

Теперь перейдем непосредственно к тому, как мы будем в этой игре пробивать себе дорогу в банду молодых хулиганов. Надеюсь, что объяснять вам то, как мы будем управлять одним из восьми персонажей игры, вам не надо, так как буквально каждая игра, посвященная экстремальным видам спорта (сноубординг, скейтбординг и пр.) может похвастаться схожим управлением. Естественно, наиболее близкой к **Jet Set Radio** как по системе управления, так и по трюковой системе является сеговская же игра для игровых автоматов под названием Top Skater. Более того, у нас имеются все основания полагать, что над претворением описываемого здесь проекта в жизнь работали те же самые люди, которые делали не только Top Skater, но и Crazi Taxi. По крайней мере движок **Jet Set Radio** очень сильно походит на модифицированный «движок» последней игры. Но так как сама Sega эту информацию не подтверждает (иначе о ней бы все узнали в первую очередь), то нам лишь остается разводить руками отвечая на резонный вопрос о разработчиках такой неимоверно стильной и интересной игры. В общем, о них мы просто ничего не знаем. Ну да ладно, вернемся к основной теме нашего разговора.

Итак, как и в Top Skater (а также в Tony Hawk Pro Skater), все поверхности и предметы на уровнях можно и нужно использовать для проведения трюков, за которые начисляются очки. Если судить по той версии, что была представлена на TGS, то научиться основам выполнения трюков в **Jet Set Radio** вам будет довольно легко. Но вот овладеть ими досконально рядовому игроку будет совсем непросто. Но совсем не в трюках лежит так называемая изюминка этой игры, а в хулиганстве. Как мы уже говорили чуть выше, для того чтобы стать клевым, вам придется разрисовывать из баллончиков с краской рекламные щиты, машины и прочие достопримечательности, отмеченные заботливыми разработчиками специальными стрелочками. Иногда это можно, а порой и нужно делать не отрываясь от своего основного занятия, то есть чуть ли не во время выполнения очередного трюка. К счастью, для этого вам придется всего лишь нажать одну кнопку. Но в большинстве случаев вам все-таки придется остановиться и заняться своим пакостным делом по полной программе. В этом случае, точно также как, скажем, в Shenmue, вам придется быстро и точно нажать на те кнопки, которые в этот момент появятся на экране. Но, в отличие от Shenmue, вам на самом деле придется нажимать не на кнопки, а двигать аналоговый штурвал в нужном для выполнения этого задания направлении. Как ни странно, эта система только добавляет в **Jet Set Radio** дополнительный шик, которого в ней и без нее больше чем достаточно. Напоследок стоит отметить, что для совершения хулиганских поступков вам будет требоваться краска, достать которую можно только одним способом — совершить тот или иной трюк. Иными словами, каждое ваше действие в этой игре будет иметь свой смысл, что для любой игры, согласитесь, очень важно. Перед тем же как перейти к описанию графического исполнения этой игры осталось лишь добавить то, что Jet Set Radio, как и положено, будет разбита на определенное количество миссий, объединенных какой-то там историей. Так что моя фраза про RPG, на самом деле, не была лишена определенного смысла.

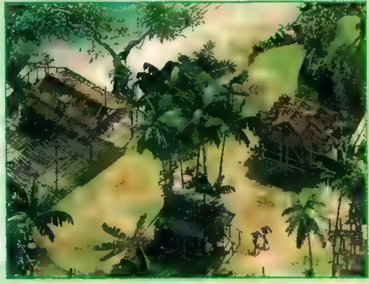
А теперь поговорим о том, почему же на самом деле к этой игре было приковано все внимание игровой общественности, посетившей токийскую выставку игр. Иными словами, давайте затронем тему ее графического исполнения. Как вы можете понять из скриншотов, в этой игре разработчиками была применена новая и супермодная сегодня технология построение трехмерных объектов, которая позволяет превращать игры в интерактивные мультфильмы (смотри врезку). Из этих же скриншотов вы можете получить также и представление о ее гиперстильном дизайне, которому позавидует любая Namco. В общем, перед вашими глазами сейчас находится статья о такой игре, которая действительно достойна стать международным хитом. Будем надеяться, что Sega к июлю исправит все ее небольшие недостатки и, потратившись наконец-то на рекламу, сделает из **Jet Set Radio** этот пресловутый хит.

СИ PREVIEW



Платформа: PC
Жанр: real-time strategy + tactics
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Pyro Studios
Онлайн: http://www.pyrostudios.com
Дата выхода: осень-зима 2000 года

COMMANDOS 2

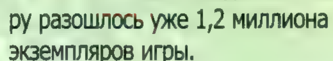






Максим Заяц

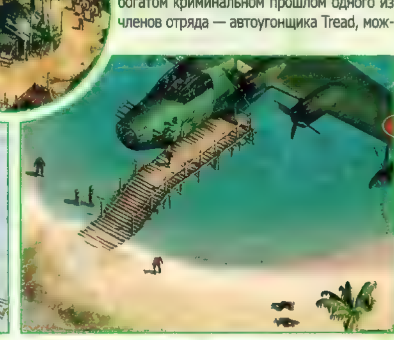
Потратив около 20 месяцев на создание Com-mandos: Be-hind Enemy Lines, самонадеянные испанцы из команды Py-ro Studios надеялись продать 300-400 тысяч копий, однако результат превзошел самые смелые ожидания: по миру разошлось уже 1,2 миллиона экземпляров игры.



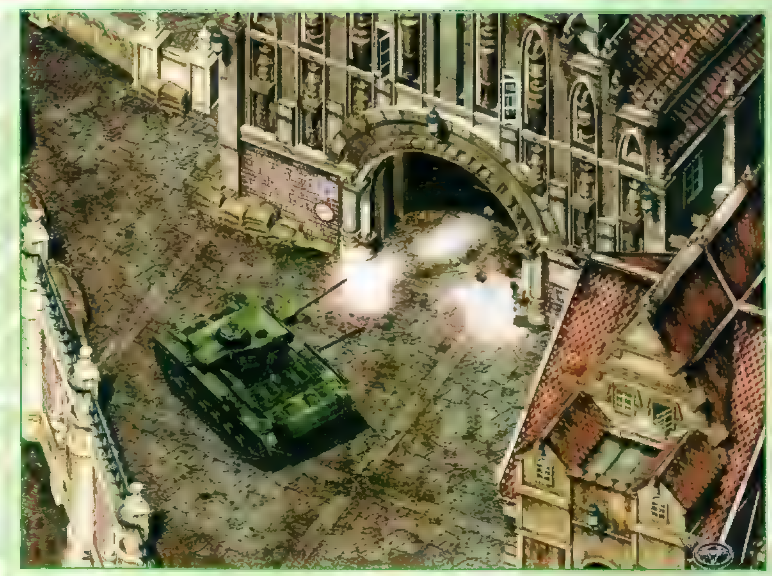


Более миллиона поклонников — это уже серьезно. Появившийся год спустя expancion pack Beyond The Call Of Duty имел ничуть не менее головокружительный успех, окончательно уверивший разработчиков в том, что они стоят на правильном пути. Создав стопроцентный общепризнанный хит, глупо было бы удаляться от дел и почивать на лаврах. В игровом мире нужно постоянно напоминать поклонникам о своем существовании, иначе они просто забудут о былом кумире, а единственная игра так и останется пылиться на полке. Ryro Studios хорошо усвоила это правило и на волне всеобщей любви и признания принялась за работу над сиквелом — впрочем, со свойственной ей неторопливостью и вниманием к мелочам.

...Они с честью выдержали все испытания и вернулись к нам. Великолепная шестерка коммандос: морской пехотинец Jerry «Tiny» McHale — специалист по рукопашному бою и перетаскиванию тяжестей; асс автомобилевождения Sid «Tread» Perkins; непревзойденный пловец James «Fins» Blackwood; бывший пожарник, а ныне специалист-подрывник Russel «Inferno» Hancock; снайпер и аристократ сэр Francis T. «Duke» Woolridge и гений маскировки и знаток иностранных языков Rene «Spooky» Duchamp. Поодиночке каждый из них — всего лишь хороший боец, но вместе они — команда, способная разрушить планы Третьего Рейха. Правда, на этот раз их ряды пополнятся новыми членами. В последней миссии Beyond The Call Of Duty мы уже имели счастье познакомиться с представительницей голландского движения сопротивления — очаровательной Natasha. Отныне девушка становится полноправным членом отряда коммандос. До сих пор не решено окончательно, чем именно ей предстоит заниматься — помимо способности отвлекать немецких солдат и под видом гражданского лица относительно спокойно передвигаться по оккупированной территории, она, вероятно, составит конкуренцию Duke в плане отстрела врагов из снайперской винтовки и сможет лечить раненых. Абсолютным новичком станет Paul «Lupin» Toledo. У него несколько необычная профессия, он... вор. Помятуя о богатом криминальном прошлом одного из членов отряда — автоугонщика Tread, мож-



но всерьез заподозрить командование в желании «взять на поруки» как можно больше темных личностей. Однако способности прятаться на крышах зданий и незаметно спрыгивать с них, заглядывать в окна, открывать замки и избавлять немецких солдат от некоторых полезных предметов экипировки могут оказаться совсем не лишними в операциях коммандос. Пусть у нас будет еще и вор. Абсолютной неожиданностью стала возникшая у разработчиков идея о появлении специально обученной собаки. Идея понравилась всем, но мнения относительно того, какими способностями следует наделить четвероного друга человека, разделились — одни считают, что собака должна быть зверем, культурно откусывать головы немецким офицерам и отдавать честь солдатам армии союзников, другие вспоминают оставленного дома пуделя и предлагают использовать ее для переноски предметов. Как бы то ни было, скучно в такой компании не будет.



Помните, сколько жалоб было по поводу чересчур узкой специализации коммандос? И в самом деле, сложно объяснить, почему из шести взрослых людей машину умеет водить только один, а, к примеру, пользоваться ножом — двое. Почему шофер — здоровый в общем-то мужик — не может оттащить в сторону не то что бочку, но даже тело заведомо убиенного врага? Почему элементарными отмычками может пользоваться только сапер? Таких вот «почему» накопилось слишком много для того, чтобы их можно было просто проигнорировать. В итоге разработчики приняли решение слегка уравнять возможности коммандос в том, что касается совсем уж элементарных действий. Отныне любой из членов отряда сможет сесть за руль немецкого грузовика или проплыть десяток метров под водой, однако при этом у каждого из них будет определенный уровень подготовки. Субтильный шпион, конечно, не потонет, но плавать будет немногим лучше топора, а доверив вождение Natasha, нужно быть готовым к тому, что двигатель будет глохнуть на каждом повороте — женщина за рулем, понимаете ли. К стандартному списку действий — ходьба, бег с препятствиями, швыряние камней и сигаретных пачек, ползание по-пластунски и стрельба из пистолета — добавятся новые: метание ножей, прыжки, способность висеть на руках и перебираться через преграды. К тому же у каждого персонажа останутся свои уникальные навыки — вполне логичные на этот раз. Вряд ли кто-нибудь, кроме Inferno, справится с подрывом вражеского объекта, заросшему недельной щетиной водолазу едва ли удастся увлечь часового непринужденной беседой, как это сделает Natasha, а управлять танком все рано придется Tread'у — никто кроме него не знает даже, как заводить эту бронированную махину. Однако никто не мешает тому же шпиону подобрать с земли динамитную шашку и принести ее саперу — ведь именно для этого и нужны друзья.

AI также подвергся некоторой переработке. Отныне наши союзники перестанут бестолково толкаться под ногами и мешать работе коммандос. Им можно будет отдавать приказы — такие, например, как скрытное наблюдение за определенной территорией или отстрел находящихся поблизости солдат противника. Отличная тактика для засад — коммандос заманивает фрица за угол, где его дружным огнем встречает толпа партизан. Однако не все так просто. Солдаты Вермахта стали куда осторожнее и больше не торопятся на досрочную встречу с Создателем. Отныне исчезновение даже одного часового становится поводом для скрупулезных поисков с привлечением всех находящихся поблизости солдат. «Герр лейтенант, Карл спустился вниз и его нет вот уже полчаса. Наверное это, партизаны. Я боюсь». Более того, нет никаких гарантий, что заслышав какой-то подозрительный звук, этот самый Карл, сломя голову, кинется отыскивать причину его возникновения — скорее уж предварительно позовет на помощь парочку патрулей. Изменилась даже «линия взгляда» солдат — появилось больше секторов, призванных сделать ее более реалистичной. Излюбленная тактика многих — стоя плечом к плечу, из-за укрытия выносить набегающие патрули, наплевав на тревожный рев сирены, — больше не работает. Задания будут построены так хитро, что малейшая тревога либо испортит все дело (к примеру, сбежит столь необходимый нам для дружеской беседы офицер), либо патрули, грамотно зайдя с двух сторон, попросту прикончат отряд храбрецов, задавят не умением, так числом, вернее, массой. Так что тактика, господа, и только она, заканчиваются времена халявы и широкомасштабных боевых действий на ограниченной территории. А разработчики тем временем отлаживают до совершенства механизм расстановки и взаимодействия солдат. Пока еще не известно, появится ли у немцев слух, или же по-прежнему можно будет безнаказанно расставлять бочки в полуметре у них за спиной, но мое любимое развлечение с проверкой моральной стойкости часовых посредством швыряния в них двух десятков булыжников однозначно закончилось.

Задания миссий станут гораздо более комплексными. Банальным «прийти и взорвать» теперь уже не отделаешься, куда вернее будет такая схема: «прийти, освободить, допросить, выкрасть, взорвать и убежать», и все это в одной миссии (ну, или почти в одной). К стандартным европейским странам теперь добавились побережье Тихого океана и даже Китай. Более всего разработчики гордятся разнообразием и исторической достоверностью объектов, с которыми нам предстоит иметь дело. Например, Колдиц, старинный замок в Саксонии, с 1939-го используемый нацистами в качестве концентрационного лагеря, воспроизведен с точностью до кирпича — разве что деревья пришлось расставить слегка по-другому. В полном объеме представлена техника времен Второй Мировой войны — джипы, танки, броневики, корабли, лодки, автомобили, самолеты — с более реальной, нежели это было раньше, физикой движения. По слухам, нам даже удастся прокатиться на слоне (слон с реальной физикой — это должно быть круто). Ах да, чуть не забыл — почти в любое здание теперь можно не только заглядывать, но и заходить, более того — некоторые миссии почти целиком проходят на закрытом пространстве.

Еще в Beyond The Call of Duty разработчики вняли мольбам тех игроков, которым казалось, что «все









здесь слишком сложно», и ввели в игре два уровня сложности. Однако задачу это не слишком упростило: easy остался приблизительно тем же, что было раньше, а hard изменил количество и расположение патрулей так, чтобы заставить и без того непростое прохождение балансировать на грани возможного. Эта система сохранится и в **Commandos 2**, более того, подготовив для нас всего 12 новых миссий, разработчики твердо убеждены в том, что на прохождение игры потребуется никак не меньше 60-70 часов.

Пожалуй, самая главная новость: **Commandos 2** так и не стал трехмерным. Узнав об этом, я вздохнул с нескрываемым облегчением — уж слишком много на памяти игр, которые пресловутое 3D испортило окончательно и бесповоротно. Прежний изометрический вид гарантирует, что уродливые полигоны не нарушат красоты и очарования зданий и техники. Однако без изменений все-таки не обошлось: местность приобретает способность «вращаться» (по крайней мере во всем, что касается внутренних интерьеров зданий). Скорее всего мы сможем использовать 4 положения камеры, фиксированных по сторонам света. Что ж, удобное нововведение — по крайней мере не придется больше ломать голову над тем, как правильно расположить стоящих за стеной коммандос. С точки зрения графики игра осталась на высочайшем уровне. Никаких изменений и не требовалось, но команде художников Pyro Studios удалось довести графическое совершенство до предела: четкие, почти что фотореалистичные карты стали значительно больше, увеличилось число игровых объектов, усложнилась анимация. Впрочем, довольно слов — достаточно просто взглянуть на скриншоты, чтобы понять всю красоту этой игры. А музыка... Этот парень — Mateo Pascual с загадочным прозвищем Evelred — он просто гений какой-то! Эти мелодии никогда не надоедают, они волнуют душу и кровь и зовут в бой, заставляя даже по ночам, наплевав на родных, не убавлять громкость у колонок. О звуковых эффектах говорить пока еще рано, но хочется надеяться, что они будут подстать музыке, и единственный недостаток Beyond The Call Of Duty — не слишком удачно подобранные голоса самих коммандос — во второй части игры будет искоренен и исправлен.



За что я всегда любил **Commandos**? За сложный и вместе с тем захватывающий gameplay, за великолепную графику, за изящные, похожие на многогранную головоломку миссии и более всего — за новый жанр. Игра так сильно отличалась от набивших оскомину RTS, что даже при наличии бесспорного родства все же не могла быть к ним причислена. Она действительно уникальна и остается такой и по сей день. **Commandos 2** уже не претендует на революционность — единожды создав совершенный игровой мир, можно позволить себе просто экспериментировать с ним, добавляя все новые и новые возможности. Пусть на создание очередного шедевра уходит почти два года. Пусть... Позади двадцать восемь боевых операций в тылу врага, впереди двенадцать новых миссий — есть чего ждать. Если все будет идти по плану разработчиков, уже в конце осени мы будем раскатывать по рисовым полям Китая на слоне. Физически правильном слоне, прошу заметить.



Платформа: PC
Жанр: авиационный action
Издатель: Microsoft
Разработчик: Microsoft
Онлайн: http://www.microsoft.com/crimsonskies
Дата выхода: II-III квартал 2000

CRIMSON SKIES



Меня опять терзают смутные сомненья... Создается такое впечатление, что скоро жить мы будем в мире победившего монополизма. Кто будет этим победителем, догадаться, конечно же, не составляет никакого труда: компания, чье название начинается на «Micro» и заканчивается на «soft».

Вячеслав Назаров

One went to seek the loss
one went to seek the darker side of us
One went to seek the cross
only to find a crimson cosmos

Great cosmos
crimson ocean
waves riding empty motions
bring twilight
bring new night
now silent demon sleeping

Lake of Tears «Crimson Ocean»

И напрасно американское право-, лево- и центральносудие стараются внести раскол в дружные ряды мелкомягких. Мы ведь знаем, что уже практически невозможно разрушить империю имени Билла Гейтса, которого близкие люди зовут БГ, а иногда просто Б или даже Г. Но после долгих лет общения с великим множеством программных продуктов, созданных под маркой Microsoft, радости от этого нет абсолютно никакой. Тем более, все идет к тому, что в ближайшем будущем известный логотип станет красоваться буквально на всех предметах, окружающих нас в родном мире. Остается надеяться, что их качество все же будет отличаться от выпускаемых в настоящее время программок. Иначе... Так и вижу сверхинтеллектуальные коврики для мышей, периодически выдающие сообщения: «Коврик совершил недопустимую операцию и будет свернут.» А ведь может быть и еще что-нибудь более занятное, например, булочка Microsoft, которая окажется несовместимой со съеденным вами бифштексом, созданным в лабораториях конкурента БГ... Правда, немного утешает то, что игры, выпускаемые корпорацией, как правило, представляют собой более чем удачные проекты. И, возможно, новая игра **Crimson Skies** станет еще одним приятным исключением из общих правил, по которым создается большинство программ Necrosoft'а.



ПЕРВЫМ ДЕЛОМ МЫ ИСПОРТИМ САМОЛЕТЫ

Действие игры станет разворачиваться в воздушном пространстве 1920-х годов. И территориально все события **Crimson Skies** будут происходить в параллельной нам стране — США. Хотя точнее сказать — в Разъединенных Штатах Америки. Дело в том, что после того, как несознательные политики попытались ввести в стране «сухой закон», в ней тут же вспыхнула кровопролитная война. Люди пытались отстоять свое право на выбор того, что им пить до, после или вообще вместо обеда. В результате США раскололись на 20 независимых государств, среди которых особо выделялись Нации Дикси, Голливуд, Аппалачи и Свободное Колорадо. В одних вновь образовавшихся республиках правительства всеми силами пропагандировали здоровый образ жизни, в других, наоборот, старались заставить людей отказаться от культурного отдыха за кружкой пива, рюмкой коньяка, бокалом шампанского, на худой конец. Не находя взаимопонимания у соседей, страны старательно изолировались друг от друга, что привело к тому, что и без того раздолбанные дороги бывших США скончались, не успев превратиться в роскошные хайвэи. Таким образом, вся торговля, все путешествия, все приключения пе-





Вселенная Crimson Skies является детищем разбушевавшейся фантазии Джордана Вайсмана и его боевых товарищей из FASA Corporation. На совести этой команды тяжким грузом лежит ответственность за создание миров BattleTech и Shadowrun. Сама Crimson Skies начиналась как настольная игра, посвященная воздушным баталиям. Выбрав самолетик и навесив на него как можно больше оружия, летчики могли сражаться на своих рабочих столах и партах, пользуясь довольно гибкой системой правил ведения огня и перемещения. Игра была впервые издана в 1998 году, и с тех пор продано более 10 000 ее экземпляров. Теперь господин Вайсман перебрался на должность руководителя игрового департамента Microsoft, где продолжает работу над своим любимым творением, стараясь превратить его в настоящее «произведение искусства», избавившись от ограничений, «накладываемых плоскими картонками и убогим воображением некоторых игроков».

реместись в воздушную стихию. Именно во многих сотнях метров над землей в Crimson Skies будет разворачиваться романтическая история Натана Захарии. Роль этого робингудообразного предводителя шайки воздушных пиратов и предстоит принять игрокам, которые решатся отправиться в небо портить самолеты, ну и девушек, конечно же, потом...

ПОЧЕМУ ЛЕТАЮТ, КРЫЛЬЯМИ МАШУТ?

Crimson Skies создается на движке, который является прямым наследником движков, использовавшихся в таких монстрах симуляции, как Top Gun F-16 и MechWarrior 3. Однако, несмотря на столь серьезный инструмент, разработчики не стремятся сделать из игры скучный авиасимулятор. Конечно, в новом творении Microsoft каждый самолет будет обладать уникальными летными характеристиками. Но с помощью этой уникальности дизайнеры стремятся дать игрокам возможность ощутить и насладиться именно полетом, а вовсе не реальностью поведения в воздухе древних крылатых машин.

В самом деле, если бы разработчики зациклились на сверхточном копировании авиационной реальности, то у игроков не было бы ни единого шанса успешно сыграть роль Натана Захарии. Ведь в Crimson Skies практически каждая миссия на первый взгляд кажется трудновыполнимой. А при втором, третьем и всех последующих взглядах становится очевидно: выполнить ее совершенно невозможно. Например, однажды Натану понадобится похитить гигантский экспериментальный самолет Spruce Goose из ангара, располагающегося на калифорнийском побережье. Первым препятствием на его пути после похмельного механика станут Голливудские Рыцари — воздушные менты, охраняющие покой миллионеров. Если в ходе боя, который развернется в небе над декорациями к научно-фантастическому фильму про марсиан, отважному пирату каким-то чудом удастся выжить, то несмотря на то, что чудо опухнет и будет болеть, ему придется демонстрировать чудеса высшего пилотажа в огромном гараже Spruce Goose. Там господин Захария после того как высадит пилота, который станет управлять летучим «Титаником», должен будет всеми силами отбиваться от гадких врагов, горячо желающих вернуть назад свою собственность.

Каждая миссия в Crimson Skies также будет содержать в себе целую кучу дополнительных заданий. Сами разработчики называют их «Опасными зонами». По своей сути они чем-то напоминают безумные полеты, хорошо знакомые всем любителям Star Wars. В новой игре пилотам предстоит носиться по каньонам, облетать невесть откуда взявшиеся в депрессивной Америке заросли небоскребов, сражаться с огромными летающими крепостями и вообще вести жизнь нормального криминального элемента.

ДУМАТЬ ВРЕДНО

В Crimson Skies главное внимание уделяется ни на секунду не прерывающемуся action'у, сопровождающемуся столь дорогими сердцу любого игрока красочными взрывами. Вообще, разработчики хотят, чтобы во время жизни в их новом творении летчики просто отключали свои мозги и отдавались во власть чувств и эмоций. Этому благому делу призвана помочь система «частиц», которая особо хорошо проявляет себя при визуализации огня, дыма, пыли и прочего мусора, неизбежно возникающего во время кровопролитных боев. Также в Crimson Skies очень хорошо должны смотреться облака и тучки, поскольку трудоголики из Microsoft сделали их многослойными, словно модные коктейли в дорогих барах.

Но хотя во время полетов во сне в реальной жизни и наяву в играх типа Crimson Skies думать обычно некогда, в новом проекте Microsoft этим все же придется заниматься в перерывах между вылетами. В распоряжение Натана Захарии поступит огромное количество летающих средств, большинство из которых вызывает устойчивые ассоциации с результатами опытов Мичурина по скрещиванию арбуза и елки. Тем не менее такие страшные, но симпатичные монстры и летают вполне неплохо, и падают весьма замечательно. Но чтобы последнее случалось как можно реже, в Crimson Skies игроки получат возможность модифицировать самолеты в соответствии с собственными представлениями о том, как должен выглядеть и летать агрегат почти столетней давности. Для этого они смогут выбирать оружие, боеприпасы, двигатели, цвет фюзеляжа и даже самостоятельно заниматься боевой раскраской своих стальных друзей.

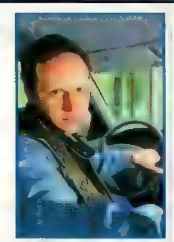
Кстати, о друзьях. Для того, чтобы соблюсти историческую правдивость если не в сюжете Crimson Skies, так хотя бы в техническом аспекте, разработчики не стали включать в игру радары, спутниковые карты и прочие навороты, так облегчающие жизнь простым пилотам. Также, несмотря на то, что довольно часто смелым пилотам придется летать в компании со своими головорезами, они будут лишены возможности общаться с ними иначе чем с помощью жестов, поскольку рации и аналогичные переговорные устройства в игре не предусмотрены. Справедливости ради стоит отметить, что AI компаньонов обещает быть на достаточном для воздушных пиратов уровне.

Итак, Microsoft продолжает тотальное нашествие на человечество, оказывая все большее и большее влияние на нашу жизнь в самых разнообразных областях. Crimson Skies призвана стать еще одним гвоздем, вбитым в гроб конкурентов, еще не осознавших, что рынок компьютерных развлечений — одна из сфер интересов детища БГ. И хотя разработчики заявляют, что создают игру, в которой «не надо думать, но надо чувствовать», хочется надеяться, что при работе над Crimson Skies они все же изредка, но задумываются. Уж больно хочется увидеть их обещания воплотившимися в жизнь. Ведь тогда у нас с вами появится еще одна любимая игра.

СИ PREVIEW

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

ТОТАЛЬНО *БЕСПЛАТНЫЙ* ИГРОВОЙ *ИНТЕРНЕТ*



БЕСПЛАТНЫЕ *ИГРЫ...* FREE *GAMES...*

Такими ключевыми словами в первую очередь "кормит" поисковые машины геймер (ну, иногда, конечно, и другими — sex, там, или "знакомства" какие-то...). Абсолютно верный подход (это я про "бесплатные игры"...), ведь мы уже наскребли на подключение, лишних денег никогда не бывает, и немного сэкономить — это, как говорится, в самый раз.

Казалось бы, найти бесплатные развлечения — задача для первоклассника — обратись к популярному поисковику и через пару минут начинай играть, играть, играть... Но так ли это?

А давайте попробуем! Итак, набрали "+free +game?", нажали кнопочку Search и... утонули в бездонном море бесплатных ресурсов. Ничего себе — мало не покажется, вот уж поиграем! Вот только... ткнешься туда, сюда, да все не то — скучно, примитивно, слишком долгая загрузка или демо-версию подсовывают вместо полномерного продукта... К тому же многие поисковики просто-напросто мухлюют и стараются первым делом подсунуть пользователю собственные игровые разделы — обычно далеко не лучшие в Сети. Так, например, поступает хитрющий Yahoo...

Выходит — прежде чем дойдет до развлечений, геймеру предстоит немало потрудиться: разобраться в результатах поиска, перелопатив ни много, ни мало, а сотни и сотни ссылок? Если на каждую потратить по минуте, то... в общем, на игру времени уже не останется! Как быть?

Вот пара советов.

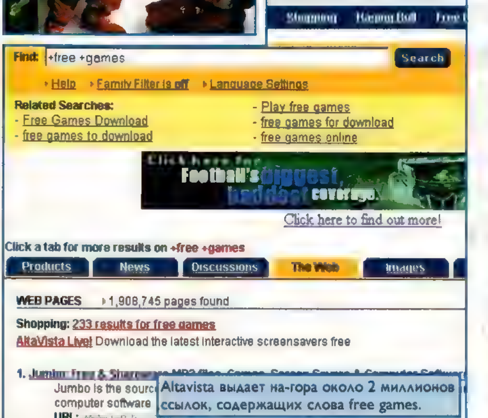
Во-первых, регулярно читайте этот раздел (что вы, к нашему удовольствию, и делаете...) — его авторы проводят в Интернете немало часов, выискивая интересные и по большей части бесплатные места сетевых развлечений. Экономя время и деньги нашим читателям!

А, во-вторых, и сами не робейте. На вкус и цвет — товарищей нет, мнение наших экспертов отнюдь не истина в последней инстанции, так что путешествуйте по Сети, ищите, пробуйте, — и воздастся вам! А для ясного понимания, где искать и что такое "бесплатные игры", систематизируем и "расшифруем" сетевые ресурсы, попадающие в категорию free games.

Извращенная фантазия независимых разработчиков – Санта-Клаусы мочат друг друга в стиле Quake!

ТИПЫ *И* ПОДТИПЫ *FREE* GAMES

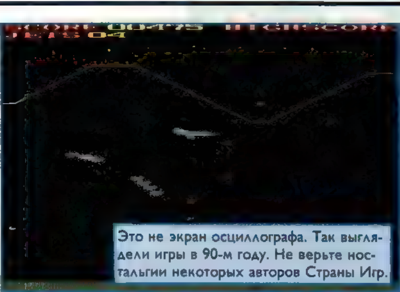
Эмуляторы (Emulators) — Программы, позволяющие запускать на вашем компьютере игры для консолей, приставок, автоматов (типа NES, PS, Sega, Neo Geo) или других компьютерных платформ (Commodore 64, Macintosh или обожаемый авторами нашего журнала ZX Spectrum).



Altavista выдает на-гора около 2 миллионов ссылок, содержащих слова free games.

Условно бесплатные игры (Shareware) — Игры, которые содержат различные ограничения — по срокам использования или по доступным игроку функциям. Все ограничения снимаются после регистрации продукта у разработчика (в 99% случаев — не бесплатно...).

Демо-версии (Demo) — Так же, как и Shareware, содержат только часть игры или ограничены по функциям. Но, в отличие от условно-бесплатных продуктов, никаким легальным образом в полноценный продукт не превращаются. Даже за деньги. Главная цель демо-версии — подтолкнуть геймера к покупке полной версии игры.



Это не экран осциллографа. Так выглядели игры в 90-м году. Не верьте ностальгии некоторых авторов Страны Игр.

Свободно распространяемые продукты (Freeware) — Никоим образом не ограниченные игры — ни по функциям, ни по срокам. Это полные версии для БЕСПЛАТНОГО и СВОБОДНОГО распространения! Идеальный вариант. Иногда некоторые компании переводят старые хиты из категории платных продуктов во freeware с тем, чтобы повысить популярность продолжений (следующих серий). Так, например, id поступала с DOOM'ом, а Sierra с Betrayal at Krondor... Еще одна интересная особенность бесплатных игр — обилие продуктов независимых разработчиков.

Игры без поддержки разработчика (Abandonware) — Старые игры (более чем 4-х летнего возраста), которые уже не продаются и не поддерживаются разработчиками в силу тех или иных причин (например, разработчик обанкротился, а права на игру так никто и не приобрел). Вот таки бастарды и проживают в категории "отказное ПО". Иногда это слишком необычные, неважно реализованные или сложные продукты, лежащие в стороне от игрового мэйнстрима. Но чаще всего — великие хиты прошлого! Распространение Abandonware — дело полулегальное, но лишь в том случае, если владельцы авторских прав очевидным образом не разрешили это делать.

Qbasic — Игры, написанные на специальном языке, обычно маленькие, компактные, но бывают и гиганты под 1 Мб. Чаще всего это опыты программистов-любителей. Требуют для работы интерпретатора Qbasic'a.

Текстовые Приключения (Text Adventures) — Совсем старый стиль — это первые компьютерные игры, они вовсе не требовали графики, обходились простым текстом, а игровой процесс протекал в стиле "вопрос-ответ". Как это ни удивительно, таких продуктов (и процветающих, например, Dragon Realms) в Сети навалом. Большинство из них англоязычные. Понятно, что и по размеру эти игры невелики.

Онлайновые игры (Online games) — Все те продукты, которые исключительно или в значительной части "играются" в Сети. Это самое передовое ПО в категории бесплатных игр. Следует различать два принципиально разных вида онлайновых игр:

Многопользовательские игры (Multiplayer games) — в них соперничают реальные люди, чаще всего требуется изрядная загрузка и инсталляция клиента и т.п. С другой стороны, Multiplayer games — самые высокоадреналиновые и азартные. Warning: только для здоровых людей!

Игры, использующие передовые интернет-технологии (Java, Shockwave, VR), не требующие особых загрузок и могущие запускаться прямо из браузера. Чаще всего оппонентом тут будет компьютер, но не всегда...

WebTV — Не так давно появившиеся продукты, которые являются, так сказать, "WebTV совместимыми" (WebTV — особая приставка). Не волнуйтесь, поиграть в них могут не только владельцы WebTV!

Выходит, бесплатного игрового ПО в Сети не просто много, а очень много и даже чересчур! Кое о чем мы рассказывали — о Java и Shockwave, о возлюбленных нами многопользовательских онлайновых проектах, а уж о демо-версиях и вовсе говорить не стоит. Просто ищите их на сайтах разработчиков или в соответствующем разделе www.gameland.ru! Эмуляторы? О, это — класс! Особый, замкнутый мир, поделенный на области фанатиками той или иной игровой платформы. Немного криминальный — в плане распространения приставочного BIOS'а и дампов игровых ROM'ов, озабоченный вопросами совместимости и производительности, он, несомненно, заслуживает рассмотрения в СИ. И мы это уже делали...

А вот остальные подвиды бесплатных игрушек пока выпадали из нашего внимания, а потому рассмотрим относящиеся к ним Сетевые ресурсы поподробнее!

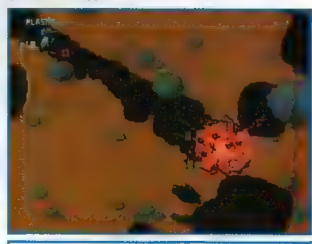
FREEWARE/*SHAREWARE* GAMES

BETRAYAL AT KRONDOR (WIN95/98/2000)

ftp://ftp2.sierra.com/pub/goodies/pc/krondorz.exe (10 Мб)

В свое время эта RPG котировалась некоторыми изданиями как лучшая игра года. Сделав ее бесплатной, Sierra надеялась улучшить продажи продолжения — помните, чего-то там на Antara... В первой же серии на Крондоре — неплохая графика, а главное — увлекательный сюжет.

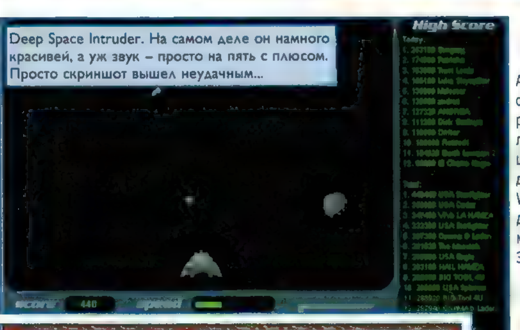
И не забудьте проверить директорию ..pub/goodies/pc на этом фтп-сайте! Sierra положила туда немало интересного геймеру.



MoleZ – популярная многопользовательская freeware игра. Главное, не угробить себя своим же оружием...



Mahjongg Online – люблю! Попробуй, полюбишь и ты...



Deep Space Intruder. На самом деле он намного красивей, а уж звук – просто на пять с плюсом. Просто скриншот вышел неудачным...



Legends of Lith, серия вторая.

DEEP SPACE INTRUDER (WIN95/98/2000)
http://www.discoid.com/intruder/dsi106.exe (2,5 Мб)

Неплохой псевдообъемный шутер с приличной графикой и звуком. Космос, астероиды, бонусы и т.п. Очень похож на первый уровень Creature Shock (там, где летим к планете). А скоро выходит вторая версия — DSI-2!

SANTA SLAYER (WIN95)
http://www.digitald.com/products/santa/santa.htm
http://ftp.pcworld.com/pub/games/action/sslayer.zip (1,5 Мб)

Хотите в полном 3D пострелять Санта-Клаусов и эльфов в стиле первого Quake? Вы и сами — Санта-Клаус, так что все по честному. Кстати — на выбор любые многопользовательские режимы, включая мультиплейер через игровой сервис I-Games (http://www.igames.com)!

Неплохая подборка из 6 бесплатных и shareware игрушек есть на http://shareware.about.com/compute/shareware/msub_free_games_action.htm. Можно рекомендовать Radix: The Void от Epic Games. Shareware версия "весит" чуть больше одного, а полная — около четырех мегабайт (ftp://ftp.epicgames.com/games/radsw20.zip). Выглядит action совсем недурно, да и gameplay — неплох (3 эпизода, 27 уровней, сетевая игра). Идет продукт на 386SX/33 с 4 Мб ОЗУ, но это — минимум, лучше все же 486DX/66...

ABANDONWARE

Внимание: возможно, вам потребуется замедлить компьютер для нормальной работы некоторых Abandonware игр. Утилиту замедления, например, MoSlo, можно отыскать тут: http://members.xoom.com/flame278/freegames/utilities/slowdown.zip



Это развлечения для владельцев WebTV!

Это и есть – первая Ultima. Благоговею!

JUMP JET
http://www.freegamesonline.com/jumpjet.zip (105kb)

Аркадный скроллер боев на реактивных самолетах образца... 1990 года. Графика не лучшая (интересно, что думали об этом в 90-м году-то? Хвалили?), но в самом процессе есть что-то затягивающее. Уровней немного, хотя чтобы их пройти, надо потрудиться. Игра идет без проблем в окне под Win95-2000, что, кстати, встречается не так часто для такого рода продуктов. Да и искусственное замедление тоже не требуется. А ведь играли мы в ЭТО и были счастливы!..

POPULOS
http://www.wheres.com/etc/ZeroRealm/games/Populous.zip (170 кб)

Первый симулятор бога во всей своей красе. Родоначальник великой серии. Нужны ли еще какие-то комментарии?..

ULTIMA
http://www.wheres.com/etc/ZeroRealm/games/ultima.zip (141 кб)

Да-да, не падайте в обморок — есть в Сети места, где хранятся такие шедевры... Кстати, здесь же найдутся и остальные Ультимы вплоть до шестой (самой удачной, по мнению многих).

Да и вообще полезно заглянуть в раздел Games на Zero's Realm (http://zerorealm.cjb.net/games.html), тут немало занятного — и Принц Персии, и Wolfenstein 3D, и все три серии Bard's Tale (хитовейшая RPG, в свое время, конечно...), и Master of Orion. Самая большая загрузка — это 5,2 Мб, а есть и по 63 кб. Вот были игры-то!

Неплохая коллекция дожидается нас и на Flashback Abandonware (http://abanware.cjb.net/) — более 217 названий. Короче говоря, хотите вспомнить классику? Рулите на Flashback Abandonware! Тут же лежит (на всякий случай...) и набор из некогда популярных операционных систем: от Windows 1.01 (!!!) до PC-DOS 6,3 (http://neptune.spaceports.com/~abanware/os.html).

Еще одно приличное место — сайт Underdogs (http://www.theunderdogs.org). Тонны и тонны всякого игрового добра, регулярные новости, бесплатное членство, одним словом, достойный пример полезного и активного сетевого ресурса. Что, естественно, не осталось незамеченным, в марте Underdogs получили награду как "Самый полезный ресурс по сохранению игровой классики"!

Обширный список подобных "мавзолеев" есть на http://www.icwhen.com/eye_site/awin2000.html.

QBASIC? ЭТО ИГРЫ!

WARNING: ЕСЛИ QBASIC НЕ УСТАНОВЛЕН...

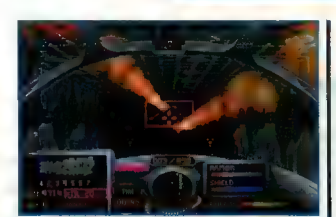
Скорее всего, QB на жестком диске нет, и чтобы испытать написанные для него игры, придется устанавливать его вручную (впрочем, некоторые игры уже включают в себя интерпретаторы Qbasic версий 4.5 и 7.1).

Найдите на компакт-диске с Windows папку Other или Tools, а в ней — Oldmsdos. Скопируйте оттуда два файла Qbasic.exe (версия 1.1) и Qbasic.hlp в любую вновь созданную папку, например, C:/Qbasic. Для удобства запуска можно создать соответствующую строчку для QB в меню "Пуск" (через Пуск/Настройка/Панель_задач_и_меню_"Пуск" в закладку "Настройка меню", там пункт "Добавить").

Неплохой FAQ по QB обнаружится на www.geocities.com/SiliconValley/Park/4504/qbasic_faq.html. А прислать свое творение на Конкурс QB-проектов можно сюда: http://freespace.virgin.net/geoffrey.davies/contest.htm

А запустить игру на QB, можно, например, так. Разархивируйте скачанный архив в папку на жестком диске, скопируйте в нее и запустите интерпретатор (Qbasic.exe). Откройте стартовый файл с расширением *.bas (через File/Open, для запуска игры — жмите клавишу F5 или Shift+F5) или, если таковой файл имеется в папке с игрой, кликайте на *.bat (возможно, потребуется прописать правильный путь к интерпретатору).

Если с наскока запустить игрушку не удается, попробуйте найти ее файлы Install или Setup, загрузите последнюю версию QB (очень много новых функций!), добавьте строку типа "DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE 2000 RAM" в config.sys или, на крайний случай, почитайте readme.txt...



Двигаясь по узким коридорам Radix'a, обратите внимание на одно из первых внедрений динамического освещения (от вспышек лазера).

Вот примеры незатейливых, но удачных опытов любительского программирования игр на QB.

LEGEND OF LITH 2
http://www.geocities.com/Area51/Labyrinth/7661/lith2.zip (86 кб)

Очень забавный ролевик в подземельях, в стиле Eye of Beholder (повороты под прямым углом, спрайтовые персонажи). Шесть видов персонажей, отличающихся способностями к магии, силой, внешним видом, расой и полом. Цель действа — выполнить задание королевы (ее еще надо отыскать...), проложив путь сквозь толпы монстров, применяя оружие и магию. Запускается bat-файлом.

ZIEL
http://www.geocities.com/Area51/Labyrinth/7661/zielq.zip (51 кб)

RPG/action, напоминающая Zielda. Не удивляйтесь, что нет оружия. На первом уровне как раз и требуется отыскать меч, без которого персонаж просто беззащитен...

Если Ziel виснет, запустите файл Setup.bas и смените установки на Qbasic. Управление — стрелки, пробел и клавиша Alt.

Обычно размер игровой программы на QB — 30-100 Кб. Однако есть как удивительные примеры успешных игр по 2-5 Кб, так и серьезные проекты на полновесные 300-600 Кб с музыкой, приличной анимацией и объемной графикой.

Неплохие коллекции всяческих программ на QB (не только игр) найдутся по следующим адресам:

http://members.aol.com/jdwhite942/files.html — не пропустите S.F.B. 2: Vector Warriors (532 Кб, 3D файтинг) и Groov Buggies (831 Кб, 3D гонки) и многое другое.

http://freespace.virgin.net/geoffrey.davies/games.htm — мини игры до 50 Кб.

WEBTV? ТОЖЕ ИГРЫ!

Увы, телевизор — не монитор, как ни соединяй его с Интернетом! Даже через более-менее мощный компьютер. Большинство WebTV игр — это классика (многопользовательская и нет), шарады, крестословицы, текстовые и графические квесты, плоскостные скроллеры и аркады. Все эти "игры", понятное дело, прекрасно выполняются и на обычном, не самом мощном PC. Этот факт, несомненно, можно занести в большой плюс WebTV, а остальное... дело вкуса.

Вот кое-какие популярные ресурсы этой экзотической для России игровой платформы:

EPSYLON GAMES
http://www.epsylongames.com/

Классика, головоломки, многопользовательские версии многих игр. И онлайновый Маджонг — вот это действительно круто! Попробуйте.

WICKED GOOD GAMES FOR WEBTV
http://members.tripod.com/ayuh/wtvgames.html

12 страниц, полных игрушек! Каюсь, не смог просмотреть больше двух. На первый взгляд — перед нами необычайно полная коллекция...

Изрядный список WebTV совместимых игр можно найти на http://www.angelfire.com/ca/kidstown/other.html

Как ни странно, но пользователи WebTV, как и некоторые из почитателей PC, тоже ненавидят Билла Гейтса (почему, как вы полагаете?). Убедитесь в этом на WebTV-совместимом варианте известного прикола http://www.well.com/user/vanya/bill.html — "Дай Биллу в глаз!".

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Таня **ВИРЯСОВА** *(tvir@ioc.ac.ru)*

КАК ПОЛОЖИТЬ СВОЙ ВАРИАНТ ТЕТРИСА НА ZDNET.COM?

Сколько небольших бесплатных игр можно найти в Интернете? Тысячи, миллионы? Вряд ли кто-нибудь знает точную цифру, тем более ежедневно, если не ежечасно, появляются новые. Кто создает эти игры? Как правило, об их авторах, скромных программистах-любителях игр, мы не знаем ничего. Унифицированный Интернет, не знающий границ и расположенный вне географии, где-то в четвертом измерении, заставляет забыть, что за каждой даже самой небольшой игрушкой стоит вполне реальный автор.

Немного приоткроем над этим завесу. К примеру, возьмем самую известную игру всех времен и народов Тетрис. Вариантов Тетриса в Сети великое множество, наш журнал уже обращался к этой теме (см. СИ #6(39) стр.20, СИ #15(48) стр.21). Из доброй сотни вариантов Тетриса на одном из самых популярных сайтов бесплатного software Download.com мы выбрали один "SuperTetris", показавшийся примечательным многообразием своих функций.

А вот рассказ о его авторе.

Знакомьтесь, Atheer El-Din Mostafa Ahmad. Нашему герою 21 год, он египтянин, живет в Каире, хотя родился в Саудовской Аравии (Atheer в переводе с арабского означает привилегированный или религиозный избранник). Как вы догадались, Афир (нам кажется, что в русской транскрипции его имя должно произноситься именно так) мусульманин.

Афир — студент четвертого (последнего) курса университета Ain Shams University, отделение Компьютерные Сети. Ему нравится программирование, и он хотел бы специализироваться в создании компьютерных игр. Он неплохо владеет Visual Basic, C, C++, Pascal, Visual C.

Семья Афира чуть больше среднего — у него есть два старших брата, оба врачи. Папа — декан Колледжа Ислама и арабистики. Мама — преподаватель английского языка. Из домашних животных дома есть только беззымянная птичка, что-то типа попугая.

Афир — общительный человек, у него много друзей и подруг. Свободное время предпочитает проводить в Интернете, общаясь с приятелями по ICQ и FreeTel. Ему нравится заводить новые знакомства в Сети. Ну, а вне Интернета Афир не прочь поиграть в футбол, любит слушать музыку, особенно Yanni. Ему нравиться поп, стиль старых песен Мадонны, из современных предпочитает Celine, BSB, BoyZone, Steps и пр., никакого hard rock'а и металла! Афир — неплохой шахматист, по Сети, правда, в шахматы не играет, хотя друзья давно предлагают. Выходные Афир проводит на море, благо в Египте полно прекрасных пляжей — Alexandria, Marina, Ghardaka, Sharm el Shekh...

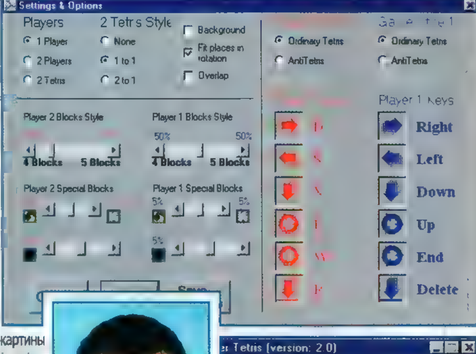
Компьютер дома у Афира "старенький" — Pentium 166, операционная система Windows 95. Любимый жанр компьютерных игр — стратегия, он любит Age of Empires, HMM, StarCraft, Commandos, Fifa. Иногда поигрывает в Chess Master. Ну и, безусловно, наш герой — хороший игрок в Тетрис. Ему также нравятся небольшие логические игры (типа Тетриса) и настольные игры. Последние он любит скачивать с Сети, особенно с www.download.com, www.softseek.com и www.winfiles.com.

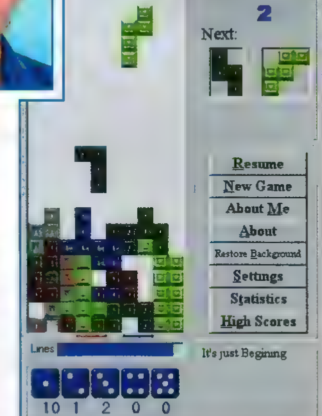
В Интернете Афир любит просматривать юмористические сайты и домашние страницы. Также обожает серверы поздравительных открыток. Афир коллекционирует открытки! Еще он любит всевозможные картины природы, особенно цветов, например, www.zworks.com и www.lovingyou.com. Конечно, он часто посещает сайты бесплатного программного обеспечения www.planet-source-code.com, www.codeguru.com и уже упомянутые выше www.winfiles.com и www.download.com.

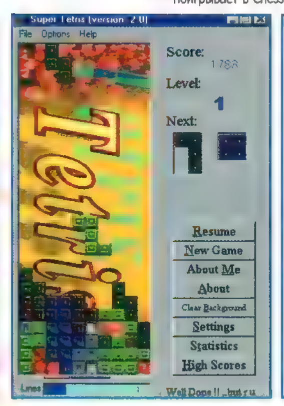
Свои первые программы Афир начал писать года четыре назад в школе. Вначале это были пробы на Бейсике, а затем он перешел к созданию небольших компьютерных игр: Connect4, MineSweeper, Chess, Snake. Афиру всегда нравился Тетрис, слава Алексея Пажитнова (см. СИ #19(52) стр.64) не давала спать, он давно подумывал о создании собственной версии.

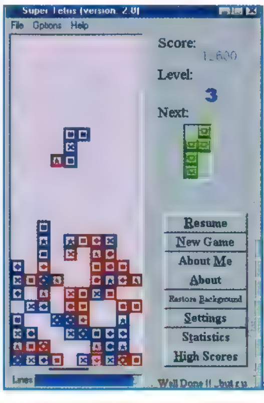
Прошлым летом, отдыхая вдали от родного компа и имея по этой причине массу свободного времени, Афир начал составлять алгоритм Тетриса. Для начала просто на бумаге, выстраивая основные связующие линии и блоки. Идея захватила его. Вначале Афир создал самый простой Тетрис — один игрок, а падающие фигурки состоят только из 4 блоков. Затем добавил возможность играть вдвоем (на одном "стакане"), после этого появилась опция 2 Тетриса (т.е. 2 "стакана", у каждого игрока свой), потом добавил фигурки из 5 блоков (Пентикс), затем статистику и прочие прибамбасы.

Собственное творение понравилось Афиру гораздо больше многих других вариантов, в которые ему случалось играть, и он решил, что игра заслуживает размещения в Интернете для всеобщего и бесплатного использования. Сказано — сделано. И вот в августе 1999 года на популярном сайте бесплатного software www.download.com появился новый SuperTetris (версия 1.2). За первые полтора месяца SuperTetris скачали свыше 11 тыс. человек, в первые дни число скачиваний этой игры с сервера доходило до 800-1000 в день. Шесть человек написали Афиру письма с предложениями и комментариями.









Останавливаться на достигнутом не хотелось, и работа над Тетрисом продолжалась. Афир добавил новые функции, многие из которых придумал он сам. В октябре 1999 года вышел в свет **SuperTetris2** (версия 2.0), о которой мы и расскажем поподробнее.

Какие особые функции есть в этом Тетрисе?

1. В SuperTetris можно играть одному и вдвоем. Причем вдвоем можно играть как на общем поле, так и на отдельных. Соответственно, режимы игры следующие: Single player (один игрок); 2 players (2 игрока на одном поле); 2 Tetris (2 игрока, у каждого свое поле). При этом каждый вправе установить собственный набор падающих фигур.

В режиме 2 players предусмотрена возможность включения/отключения функции overlap, т.е. перекрытие фигур. Во включенном состоянии она позволяет игрокам передвигать падающие фигурки сквозь друг друга.

Режим 2 Tetris подразумевает варианты: 1:1 и 2:1. В первом случае, если вы на своем поле полностью построили линию, и она, соответственно, исчезла, то на поле противника в тот же момент появляется одна незаконченная линия. Во втором случае (2:1) при исчезновении одной завершенной линии на вашем поле у противника появляются сразу 2 недостроенные линии.

2. Падающие фигуры могут состоять из 4-х и 5-ти блоков. Предусмотрена возможность смешивать в одной игре фигуры из 4-х и 5-ти блоков путем выбора соответственного процентного соотношения падающих фигур. Кстати, эта опция заметно влияет на порядок подсчета очков в игре.

3. Специальные блоки, или "дыры". Афир внес в свою игру сразу три вида специальных блоков, не используемых ранее в Тетрисах.

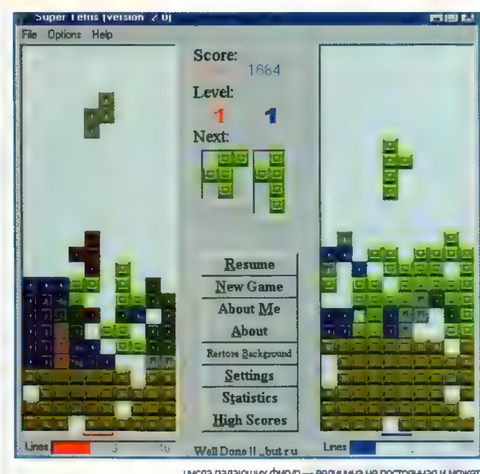
А) Ghost блок, блок-призрак. Эта фигурка может спокойно проходить через все твердые блоки и занимает последнюю дыру в данной колонке. Как вы уже догадались, Ghost блоки используются для латания дыр в "стакане".

Б) Black-Hole блок, черная дыра. Этот блок действует как дыра (т.е. полностью заполненный ряд, содержащий черную дыру, не исчезает), но при этом она не может быть заполнена никаким блоком. Черная дыра исчезает только тогда, когда она закроется блоками со всех сторон. При этом вместе с ней разрушаются и исчезают все 8 близлежащих блоков. Воистину — черная дыра в космосе!

В) Bomb блок, бомба. Разрушает вокруг себя все 8 близлежащих блоков, правда, не разрушает черную дыру.

Процентное соотношение числа специальных блоков от

ЭКСПЕРТ: Таня ВИРЯСОВА (tvir@ioc.ac.ru)



числа падающих фигур — величина не постоянная и может произвольно (в пределах 0-10%) задаваться игроками.

4. Анти-Тетрис. Эта уникальная функция также является изобретение Афира. Скажем честно, нам эта функция показалась слишком сложной для игры. Она требует повышенного внимания и концентрации. Анти-Тетрис, в первую очередь, — игра не фигур, а отдельных блоков. У каждого блока свой цвет и своя графика. Афир задал для блоков 6 типов графики (кружок, квадрат, полый кружок, звездочка и т.д.) и два цвета — синий и красный. В Анти-Тетрисе исчезновение блоков происходит не как в обычной игре (при полностью заполненной линии), а по другому принципу. Два соседних блока исчезают, если они имеют одинаковую графику, но разный цвет. Например, синяя звездочка рядом с красной звездочкой. Если рядом с синей звездочкой оказались две красные звездочки, то все три звездочки исчезнут и т.п. Анти-блоки уничтожают друг друга, т.е. синие блоки уничтожают красные и наоборот. Режим Анти-Тетриса заставляет думать во время игры и даже строить стратегии, а не просто механически перемещать падающие фигурки, как в обычном Тетрисе. Анти-Тетрис — очень трудный режим игры. Многим, и в том числе некоторым близким друзьям Афира, он не нравится. А кому-то, возможно, придется по вкусу.

SuperTetris2 содержит и ряд других полезных функций: High scoring (изменение порядка счета по ходу игры), статистика, возможность запоминания установленных опций и др.

Найти SuperTetris2 можно в Интернете по следующим адресам: http://members.xoom.com/EgyGames/tetris2.zip, http://www.zdnet.com и... на диске, прилагаемом к данному номеру журнала. Если на вашем компьютере отсутствует драйвер msvbvm50.dll, то скачать его можно с ftp://ftp.freeware.ru/pub/shared/MSVBVM50/ZIP.

На Zdnet.com Афиру предложили переименовать свою игру, так как один SuperTetris у них уже есть. Разработчики сервера присудили игре Афира 4 звездочки из 5-ти возможных. При этом сообщили, что с удовольствием дали бы все 5, но не смогли разобраться в действии специальных блоков, а Help файл Афир не подготовил. Можем его понять, ведь английский для него, как и для нас, — не родной язык, сочинить текст на нем порой труднее, чем создать игру. Такие вот критерии оценки на Zdnet.com. Не важно, что игра уникальная, главное, что английского Help файла нет.

Пожелаем нашему герою удачи и дальнейших творческих успехов в разработке новых компьютерных игр. Афир будет рад, если вы сообщите ему свое мнение о SuperTetris'е atheer79@yahoo.com. Да и вообще, пишите. Он — человек общительный, любит получать письма и с удовольствием на них отвечает.

СИ-ONLINE

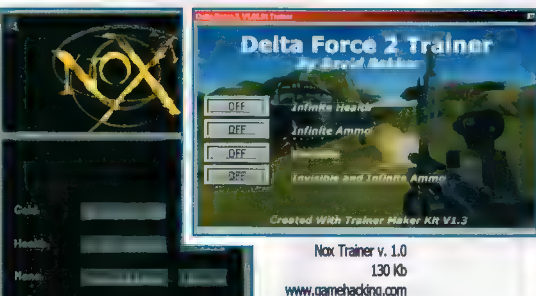
ЭКСПЕРТ: Владимир КАРПОВ a.k.a. S.A.D.J (sadj@gameland.ru) ICQ#18049999 EGN#154

ТРЕНИРУЙСЯ И ЗАКАЛЯЙСЯ!

Эра кодов канула в Лету, уступив место трейнерам. И это понятно, ведь пользоваться ими оказалось проще и намного результативнее, чем кодами. Причем отпадает какая бы то ни было зависимость от компаний-производителей, которые раскрывают свои секреты только спустя пару месяцев после выхода игры.

Единственным минусом в использовании этих самых "трейнеров" (далее — "тренеров") является сложность в обзаведении. Далеко не у каждого есть Интернет, но даже если и есть, то не всякий знает, где их скачать и как с ними работать. Потому мы решили сделать небольшой обзор тренеров к самым известным на сегодняшний день играм, а именно: Nox, Aliens vs Predator, Delta Force 2, Might and Magic VIII, Tomb Raider 3: The Lost Artifact и Quake III Arena. В дальнейшем этот список продолжится...

Все тренеры действуют одинаково. Для их активизации нужно запустить игру, затем выйти обратно в Windows (клавиши Alt+TAB) и только потом запустить тренер. Иначе он, тренер, работать не будет.



Nox Trainer v. 1.0
130 Kb
www.gamehacking.com

Очень редкий тренер к недавно вышедшему NOX. Халявщикам сообщаю, что в режиме multiplyer тренер не работает. После запуска тренера нажмите:

Alt+F11 для получения 255 пунктов здоровья,
Alt+F12 для получения 255 пунктов маны.

Для того чтобы здоровье и мана не уменьшались, нажмите на кнопки Freeze на окне тренера (Health и Mana). Там же можно получить 16.777.217 золота (Gold).

Paradigm Trainer
14.5 Kb
www.avault.com

Этот тренер предназначен для AvP (Aliens vs Predator). Во время игры нужно нажать следующие клавиши:

F5 — режим бога (несконччаемое здоровье),
F6 — бесконечные патроны к Marine,
F8 — бесконечное Pred Energy,
F9 — бесконечный Pred Spear Gun.

Delta Force 2 Trainer
245 Kb
www.avault.com

Тренер к одноименной игре Delta Force 2 от компании Novalogic. Работает очень легко. После запуска игры необходимо запустить тренер и уже в нем активизировать все его функции, а именно: режим бога (Infinite Health), бесконечные патроны (Infinite Ammo), невидимость (Invisible).

Might and Magic VIII Trainer
19.2 Kb
www.gameland.ru

Для начала разархивируйте файл Myth-MM8-Trn.exe в директорию Might and Magic VIII и запустите игру. После чего, используя уже знакомые клавиши ALT+TAB, активируйте тренер и включите в нем нужную опцию.

В программе 2 типа опций:

I) Воздействуют на всех персонажей сразу:

F1 — Дает 5000 Денег
F2 — Дает 50 еды
F3 — Бесконечные жизни (вкл/выкл)
2 — Бесконечная мана (вкл/выкл)



ЭКСПЕРТ: Владимир КАРПОВ a.k.a. S.A.D.J (sadj@gameland.ru) ICQ#18049999 EGN#154

II) Воздействуют на определенный персонаж.
Чтобы выбрать персонаж для редактирования, используйте кнопки **PageUp/PageDown** (имя выбранного персонажа появится в графе "**Current Character**"):
F5 — Добавляет **200** жизней
F6 — Добавляет **200** маны
F7 — Добавляет **20** очков навыка
F8 — Добавляет **5000** экспов
F9 — Повышает персонаж на один уровень
1 — Повышает каждую из характеристик на 10 (**might**, **intellect**, **personality**, **endurance**, **accuracy**, **speed**, **luck**)

Tomb Raider 3: The Lost Artifact Trainer
11.3 Kb
www.gameland.ru
Разархивируйте файл **Tr3gtm.exe** в директорию игры. После чего запустите игру, нажмите **Alt+Tab** и запустите тренер. Вернитесь в игру и используйте нужные опции:
F10 — Бессмертие
F11 — Все оружие и бесконечные патроны
F12 — Бесконечное использование для всех предметов в инвентаре.

Quake 3 Arena (US)
297 Kb
www.gamehacking.com
Меню этого тренера разделено на **12** столбцов, каждый из которых соответствует одному из игроков. Предположим, что вы играете под седьмым номером, тогда нам, соответственно, нужен седьмой столбец (**Player 7**). С помощью этого тренера можно делать все: поставить бесконечные патроны ко всем видам оружия, включить режим бога и даже заведомо выставить себе **255** фрагов...

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Николай КАРЕЕВ

3D MARK — ТВОИ 3D АКСЕЛЕРАТОР В ИНТЕРНЕТЕ

Что за жизнь! Каждый год — новая "железная революция". Геймера, купившего ПК, уже через несколько месяцев начинают посещать мысли о неминуемом апгрейде. Еще недавно он хвастал навороченной конфигурацией, а теперь его ПК — "бюджетного класса", свежие игры отчаянно тормозят... В общем, становится ясно: апгрейд неизбежен. Ясен и предмет апгрейда — 3D-акселератор (здесь и далее под термином "3D-акселератор" понимается также и 2D/3D-акселератор). Акселератор все хотят отхватить "как можно круче", и вот здесь начинается самый тяжелый этап — муки выбора. Море сходных продуктов, у каждого — свои плюсы и минусы, причем бывает, что 1 плюс > 2 минусов, а иногда 1 минус > 3 плюсов. Вот и выбирай...

Естественно, геймер изучает множество независимых (если повезет) рецензий, посвященных тестированию подобных продуктов, и на основе полученной информации делает выбор. И вот итог — человек, сломленный усилиями фэнов и маркетологов, добитый прочтением десятков обзоров, из которых иногда непонятно даже мнение автора о продукте, неуверенно отдал предпочтение конкретному устройству. Теперь, воткнув купленное изделие в компьютер, потребитель пытается понять, угадал он или нет. И снова обращается к тестированию, но на этот раз проводит его уже сам.

Но и тут есть нюанс. Надо выбрать инструмент для тестирования — ведь от него напрямую зависит и результат. Для тестирования 2D — свои тесты, а для 3D — совсем другие. И для каждого — по несколько десятков тестируемых параметров. Правда, в особом тестировании 2D теперь нужды нет, но вот 3D принято проверять от корки и до корки.

Futuremark организовала на сайте глобальную базу данных результатов тестов, куда присылают результаты пользователи пакета 3D Mark (www.madonion.com/3dmark2000). Это дает возможность оценить эффективность акселераторов на сотнях реальных конфигураций, сделать правильный выбор при покупке либо просто сравнить с другими результаты "разгона" своей карточки...

Существует два вида 3D-тестов:

1. Синтетические. Их очень много, начиная со "стандарта" — 3D Winbench и заканчивая High-End тестами, которые теперь вполне стали подходить для тестирования потребительских 3D-акселераторов. Основное преимущество таких тестов: вы тестируете то, что нужно (скорость, качество изображения, набор функциональных возможностей и пр.), и получаете конкретный результат в баллах, процентах или простых утверждениях (работает/не работает). Главный недостаток: условия выполнения тестов мало схожи с реальными играми и приложениями вследствие многонаправленности и усредненности.

2. Тесты в реальных приложениях. Это — популярные игры и программы. В этих тестах сразу становится видно, насколько хорошо 3D-акселератор справляется с выбранными играми и программами, благодаря чему можно утверждать, подходит или наоборот не подходит ускоритель к использованию с данной игрой/приложением. Эти тесты — наиболее объективные. Недостаток в том, что вы покупаете 3D-акселератор не для двух-трех игр, а протестировать все игры невозможно.

К недостаткам обоих вариантов можно отнести хитрую политику компаний-производителей, оптимизирующих драйвера видеокарт к... наиболее популярным тестам.

Конечно, хотелось бы иметь тест, который оценивал бы все, да еще и объективно. Похоже, претендент появился — речь идет о Direct3D тесте 3D Mark от MadOnion.com. Этот синтетический тест дает результаты, получаемые в реальных играх, сочетая при этом функции, присущие модельным синтетическим тестам.

3D MARK 2000

Исторические справки и обзор технологии MAX-FX ищите во врезках, а мы перейдем к описанию тестового пакета **3D Mark 2000**. Продукт может быть скачан с сайта MadOnion.com (www.madonion.com/download), размер его — всего-то около 20 Мб. Для работы потребуется DirectX 7 и... 3D-акселератор, который и будем тестировать. Правда, при установке теста обнаруживается, что пакет требует регистрации, в противном случае он отказывается:

— Проводить тесты на качество изображения.
— Использовать ResultBrowser для просмотра результатов.
— Использовать режим пакетного тестирования.
— Менять разрешение и глубину цвета.

Так что придется регистрироваться. Если нет кредитки — бесплатно. Если есть, то — как хотите. Допустим, мы решили эту маленькую проблему и приступили к увлекательному исследованию. Но спешу вас остановить — прежде скачайте с MadOnion.com ResultBrowser весом в 6Мб (5Мб из которых нагло занимают скриншоты в формате BMP). Без него — совсем неинтересно.

В главном меню программы нам предоставляется возможность:

1. Просмотреть информацию о системе. Здесь информация о процессоре, памяти, мониторе, а также о графическом акселераторе и поддерживаемых им функциях.
2. Запустить ResultBrowser2000, если он установлен. В нем осуществляется менеджмент полученных результатов тестирования.
3. Сделать пометки о тестировании.
4. Выбрать тесты.
5. Настроить параметры тестирования: выбрать акселератор, разрешение, глубину цвета, буферизацию, а также оптимизацию под 3DNow/SSE.
6. Настроить немногочисленные опции и установить параметры демо-ролика, такие, как наличие звука и установка циклического воспроизведения (чтобы показывать в магазине, какие крутые компьютеры продаются).
7. Настроить режим пакетного тестирования.
8. Запустить демо-ролик или тестирование.

Финская компания Remedy Entertainment основана в 1995 году. Часть основателей компании до этого в составе Future Crew готовила эффектные демки для ПК, среди которых — известная Second Reality. Первая и единственная выпущенная Remedy игра вышла в 1996 году и называлась Death Rally. Затем Remedy объединила усилия с известной — по Duke Nukem 3D — 3D Realms в новом проекте. Так началась не закончившаяся до сих пор разработка игры Max Payne, для которой Remedy создала новый движок — MAX-FX. История же с тестами началась в 1997 году, когда к Remedy обратился крупный европейский издатель компьютерных журналов — VNU Business Publications. Они предложили создать тестовый пакет для тестирования в Direct3D еще только зарождавшихся 3D-акселераторов. Так появился тест Final Reality, выполненный в виде не интерактивного демо-ролика. Он работал под DirectX 5 и тестировал лишь скорость и некоторые 2D и 3D функции видеоакселератора, но стал чрезвычайно популярен, в основном из-за... красоты. Такой исход понравился Remedy, смекнувшей, как поднять популярность своему новому движку, а заодно и подзаработать деньжат. Была сформирована компания Futuremark Corp, в задачи которой входило создание тестов 3D-акселераторов, а подразделение Futuremark — 3D Forge — создавало на заказ демо-ролики на движке MAX-FX. Пока что их два: Principles of 3D (Riva TNT) для Nvidia и Rage Dawning (Rage 128) для ATI.
В 1998 году Futuremark выпустила первый тестовый пакет 3D Mark 99. Он тестировал многие функции 3D под DirectX 6, а также включал симпатичный демо-ролик. В 1999 году был выпущен 3D Mark 99 MAX — несколько подновленный 3D Mark 99. В конце года Futuremark переименовалась в MadOnion.com, расширив круг выпускаемых тестов: помимо 3D Mark выпускаются еще Video 2000 — первый видеотест — и SYSmark 2000 (совместно с BAPCo, предназначен для тестирования системы в целом — типа Winstone). А последний на данный момент тест из серии 3D Mark — 3D Mark 2000 — вышел в конце 1999 года. Он работает под DirectX 7 и предназначен для тестирования самых современных 3D-акселераторов.

ТЕХНОЛОГИЯ MAX-FX

Многие современные 3D тесты, и Direct3D, и OpenGL, используют особые 3D-движки либо базируются на Native-движках API. 3D-игры тоже используют собственные движки, которые по свойствам мало похожи на тестовые. Производительность же 3D-акселератора напрямую зависит от используемого приложением 3D-движка. Это связано с особенностями архитектуры 3D-чипов и драйверов конкретных видеокарт. Например, Voodoo3 хорошо работают с движком Unreal, а карты на последних чипах Nvidia — с Quake III. В первом случае играет роль архитектура (с заточенным под нее API — Glide), а во втором — оптимизация драйверов. Понятно, что разные движки дают разные скорости на одной и той же ИС. Движки современных игр сложнее многих тестовых и тем более Native-движков. Поэтому хорошие результаты в синтетических тестах не говорят почти ничего о результатах в реальных играх. Использованию же игровых движков в тестах мешают две вещи:
1. Никто не будет несколько лет разрабатывать движок для теста, равно как и лицензировать чужой движок за очень круглую сумму.
2. Игровые движки узкоспециализированы — под конкретную игру или жанр (3D-Action). Переработка же движка связана с трудностями.
MadOnion удалось решить эти проблемы. Она — дочерняя компания Remedy и, соответственно, имела доступ к разрабатываемому движку MAX-FX. А поскольку и программисты в обеих компаниях — одни и те же, то и с доработкой движка особых проблем также не возникало.
Сам же MAX-FX — на данный момент один из самых навороченных и перспективных Direct3D-движков, а потому как нельзя лучше подходит для тестирования игровых 3D-акселераторов. Вот некоторые из его особенностей, которые выделяет Remedy:
1. Radiosity lighting
Одна из самых совершенных технологий 3D-рендеринга, стоящая наравне с Ray Tracing. Основана на поглощении и излучении света объектами сцены. Лучше подходит для рендеринга моделей, чем Ray Tracing, причем она и быстрее.
2. Exit Optimization
Это та самая расхваленная [illegible], но на этот раз мы ее все же увидим.
3. Particle systems
Развитая система частиц. [illegible]
4. Skeletal animation
Скелетная анимация [illegible] в играх (да и в программах).
К этому можно добавить масштабируемость, поддержку Bump-mapping'а и T&L, а также оптимизацию под 3DNow/SSE и симпатичную графику. В общем, ждем Max Payne...

ТЕСТЫ *OVERALL* PERFORMANCE

Выявляют общую производительность видеосистемы, а также связки видео-процессор и скорость процессора в двух жанрах: приключенческом (Adventure) и авиасимуляторе (Helicopter). Почему авторы остановились именно на них? Наверное, предполагается, что если захочется протестировать производительность в 3D-шутерах или автогонках, вы воспользуетесь пакетом 3D Mark 99 MAX. Тесты Adventure и Helicopter проходят по 3 раза каждый, соответственно тестируя скорость в 3-х режимах детализации: низком, среднем и высоком, отличающихся в основном количеством объектов и источников света. Оба теста работают на движке MAX-FX. Тест CPU Speed выполняется в среде Adventure и Helicopter при высокой детализации в разрешении 640x480 при 16 битном цвете и при фиксированном FPS. Результат усредненный. По идее авторов это должно показать скорость процессора в данных играх, но как показывает практика, результаты получаются, мягко говоря, странноватыми.

THEORETICAL *SPEED*

Набор синтетических тестов на скорость. Тестируются следующие функции:
— Fill Rate — скорость текстурирования. Результат — в Мегатекселах/сек.
— Fill Rate using Multi Texturing — тот же тест, но с использованием мультитекстурирования. Тест подстраивается под возможности блока текстурирования акселератора и может выполняться в режиме битекстурирования, квадротекстурирования и т.д. Результат — аналогично предыдущему.
— High polygon count — скорость обработки геометрии. Выполняется 3 раза: с 1, 4, 8 источниками света. Результат — в Тыс.треугольников/сек. Задействуется оптимизация под специальные наборы команд процессоров или T&L.
— Texture Rendering Speed — скорость растеризации текстур. Используются текстуры размером 256x256 и глубиной цвета 8, 16, 32, 64 бит; соответственно, тест выполняется до 4 раз. Результат — FPS.
— Bump Mapping (Embossing) — тест на объемные текстуры. 1, 2 или 3 прохода, в зависимости от возможностей "железа". Используются текстуры 512x512. Всего до 3-х тестов.
— Bump Mapping (Enviroment) — еще один тест на объемные текстуры, но выполняемый другим способом. Пока работает только на Matrox G400.

VISUAL *QUALITY*

Разделены на две группы: синтетические и игровые. Синтетические тесты позволяют определить качество исполнения некоторых 3D-функций ускорителем. В их число входят:
— Subpixel accuracy — субпиксельная коррекция
— Mip-Mapping — текстуры с несколькими уровнями детализации
— Gradient Textures — отображение градиентных текстур
— Multiplicative Blend, Additive Blend, Alpha Blend — режимы альфа-смешения
— Bilinear/Trilinear filtering — билинейная и трилинейная фильтрация
— Texture complexity — отображение текстуры размера 512x512
И тесты качества изображения в Adventure и Helicopter. Полученные результаты тестов можно затем сравнить с эталонными (на Direct3D Software rasterizer), воспользовавшись ResultBrowser.

ДРУГИЕ *ФУНКЦИИ*

Среди функций **3D Mark 2000** стоит выделить пакетный режим тестирования, который позволяет в автоматическом режиме производить тестирование видеоакселератора при различных установках разрешения, глубины цвета и т.д. Также в пакет встроена функция публикации результатов тестирования на MadOnion.com и просмотра результатов других пользователей через Online ResultBrowser.
В целом 3D Mark является отличным средством тестирования 3D-акселераторов. Многие компьютерные издания и сайты и у нас, и за рубежом давно пользуются этим пакетом для проведения тестов. Конечно, никто не может претендовать на абсолютную универсальность и объективность, но данные 3D Mark прекрасно дополняют результаты, полученные в иных тестах и реальных приложениях. А с выходом Max Payne будет вдвойне интересно сравнить показатели конкретного 3D-ускорителя в тесте и в игре. Тем более что MadOnion.com не собирается останавливаться на достигнутом, и вскоре мы должны увидеть следующий продукт из серии 3D Mark.

СИ-*ONLINE*

Платформа: PC
Жанр: real-time стратегия
Разработчик: GCS Game World
Издатель: Руссобит-М
Онлайн: http://www.russobit-m.ru/anons/kazak/index-1.htm
Дата выхода: осень 2000 года
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, Win'95/98

КАЗАКИ

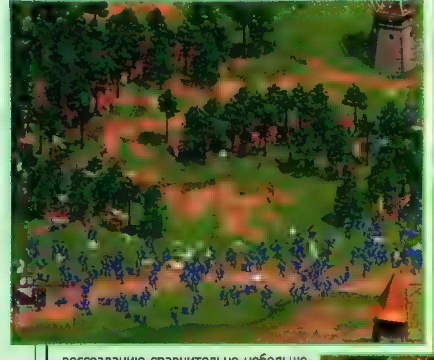
Всегда был уверен в том, что мне хорошо известны наиболее перспективные проекты или, по крайней мере, все те находящиеся в разработке игры, которые способны оказать реальное влияние на развитие игровой индустрии в общем. Теперь я вынужден признаться в том, что это не так. Виновником торжества оказалась украинская команда GCS Game World со своими "Казаками", известными на Западе как **European Wars: Warlord's Style**.

Дмитрий Эстрин

До недавних времен я разделял достаточно распространенное мнение о том, что нам готовится некий клон Age of Empires. После ознакомления с бета-версией игры стало окончательно понятно, что это не так.

Начнем с того, что Microsoft совершит крупную ошибку, если даст добро на разработку Age of Empires III. Эпоха империй закончилась. Соперничать с GCS Game World вряд ли окажется под силу даже Ensemble Studios. Говорю я так потому, что игру, пусть и не ее финальную версию, я уже видел и смог оценить те без пяти минут революционные достижения разработчиков, которые лично на меня произвели совершенно неизгладимое впечатление.

"**Казаки**" — это глобальная, историческая стратегия в реальном времени, посвященная всем без исключения крупным сражениям, имевшим место в Европе в XVI-XVIII века. Игра может считаться оригинальной хотя бы по той причине, что ничего подобного еще никто не делал. Разработчики необычайно тщательно подошли к

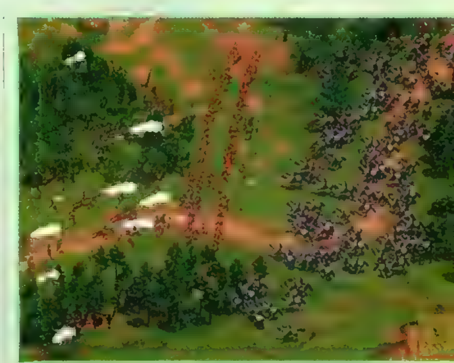


воссозданию сравнительно небольшого исторического отрезка, уделив внимание незначительным, на первый взгляд, деталям. Не многим, думаю, известно, чем польский пикинер отличается от саксонского мушкетера, а, главное, каким образом можно обозначить эти различия в самой игре, если абстрагироваться от стандартных характеристик (атака/броня/скорость). Хватит, однако, общих фраз, перейдем к фактам, которые посвященного должны привести в состояние транса.

В "**Казаках**" игроку будет доступно 16 государств. При этом они будут отличаться друг от друга архитектурой, войсками, не говоря уже о каких-то дополнительных особенностях вроде уникальных апгрейдов и измененной стоимости определенных юнитов! Отличить Россию от, скажем, Швеции не составит никакого труда для любого нормального человека. Попробуем перечислить все государства на одном дыхании. В алфавитном порядке, чтобы никто не обиделся: Австрия, Алжир, Англия, Венеция, Испания, Нидерланды, Польша, Португалия, Пруссия, Пьемонт, Россия, Саксония, Турция, Украина, Франция, Швеция. Такой расклад обещает нам весьма разнообразные компании, в которые, по словам разработчиков, войдут такие исторические события, как Семилетняя Война, революция в Англии, война Речи Посполитой с Россией, Северная Война и еще восемь десятков восстаний, сражений и войн, имевших место в реальном прошлом. Звучит все это невероятно аппетитно.

Что представляет собой сама игра? На первый взгляд развитие игрового процесса чрезвычайно напоминает Age of Empires. Стандартная цепочка: сбор ресурсов, исследование территории, война. На самом деле игровые принципы, цели самым серьезным образом отличаются от Microsoft'овского хита. Если в Age of Empires нужно было сделать все, чтобы уничтожить своего противника, не дав ему уничтожить себя, то в "**Казаках**" все несколько сложнее.

Начинается все со строительства самых важных зданий, сбора ресурсов и увеличения численности простых работников. Все, как обычно, не правда ли? Но чтобы дать представление, с какой игрой мы имеем дело, можно добавить, что уже на этом первом этапе нам понадобится 50-60 работников. Отчасти это объясняется тем, что кроме продуктов сельского хозяйства и дерева нам придется добывать золото, камни, железную руду и уголь. Кого-то такое разнообразие может отпугнуть. И все-таки разработчикам удалось сохранить игровой баланс, при котором запутаться в хозяйственной части "**Казаков**" представляется крайне затруднительным занятием.



Отстраиваем мы, на самом деле, не базу и даже не город. Скорее, это похоже на миниатюрную модель целого государства. Возможно, виноваты огромные карты, на которых как-то очень хорошо ощущаются границы своих земель, спорные территории и земли своего потенциального противника. Именно поэтому до того чтобы выживать своего соседа всеми возможными способами еще далеко. Во-первых, еще можно развиваться, во-вторых, ресурсов для этого вполне хватает. Стычки случаются, но они не слишком принципиальны и несут, скорее, идеологический характер. Эдакая проба сил. Ну, подумаешь, завалил ты сотню мушкетеров, ну, у тебя сотню стрельцов завалили... Мелочи. То есть какое-то стратегическое значение имеет каждое сражение, но непоправимые ситуации на данном этапе не возникают. И толь-



Age of Empires, каким мы всегда хотели его видеть.


Отличительной особенностью созданного GCS движка является его способность выдавать на экран сотни и тысячи весьма солидно анимированных объектов.

ко когда технологическая мощь достигает определенных высот, когда одному из игроков удается сформировать по-настоящему внушительную армию, начинается последовательная стратегическая операция, которая может занять крайне неопределенное время. За это время военное преимущество может неоднократно перейти от одной стороны к другой. Достаточно маленькой ошибки, достаточно просто не учесть складки местности, чтобы в одну минуту погубить сотни своих солдат. На этот раз оборона, кстати, перестала быть панацеей. Продолжительной артиллерийской атаки при поддержке с моря не выдержит ни один противник, какие бы толстые стены он не возвел и как часто он не расставил бы по периметру своих земель башни. Хорошей обороны без хорошей контратаки в нужный момент быть просто не может. Тщательно же спланированная осада — это всегда очень правильный ход. И еще один такой очень милый нюанс. Разрушать здания и стены пикинерами или крестьянами, что, кстати, достаточно часто практиковалось в Age of Empires, не получится. Вообще, конечно, меня всегда интересовал чисто технический процесс, завершающийся тем, что крепость, по которой в течение пусть и достаточно длительного времени долбил кулаком маленький человечек, загорается и взрывается.

Движок, который изобрели разработчики GCS Game World, должен произвести настоящий переворот в real-time стратегиях. Возможно, цифры, которые я успел привести в статье, уже вызвали у вас какое-то удивление. Если нет, то, думаю, что у вас все еще впереди. Итак, в "**Казаках**" на одной карте может действовать до 8000 юнитов. Если среди читателей есть те, кто не в состоянии оценить масштаб решения разработчиков, сообщаю — это чудовищно много! Ни в одной real-time стратегии ничего подобного не было. Думаю, что в бета-версии проверить ограничение (если это, конечно, можно назвать ограничением) на количество юнитов мне так и не удалось, однако заставить тормозить не самую мощную машину у меня никак не получалось. Age of Empires II для примера в этом отношении вызывает значительно больше негативных эмоций.

Что касается графики, то скриншоты перед вами. От себя добавлю лишь, что дым, взрывы и горящие здания выглядят просто восхитительно. Подробно описывать красоту пейзажей, внушительные толпы солдат, детализированные корабли, проработанную архитектуру, анимированную воду, а также реалистичную физику, 350 апгрейдов, 75 видов юнитов и несколько видов их построения пока не буду. Однако обещаю, что к "**Казакам**" нам еще придется вернуться в куда более обстоятельном разговоре.

СИ PREVIEW



Платформа: Dreamcast
Жанр: action/RPG
Разработчик: Rent-a-Team
Издатель: Sega
Онлайн: www.sega.co.jp/rentahero
Дата выхода: 25.05.2000

RENT-A-HERO NO.1



Даже после посещения Tokyo Game Show первый проект отпочковавшейся от Sega AM2 команды Rent-a-Team, руководит которой один из продюсеров Shenmue, для большинства журналистов так и остался загадкой. С одной стороны, он не смог произвести особо сильного впечатления (к тому же Sega для этого особо и не старалась), сопоставимого с тем шоком, который мы испытали, скажем, от знакомства с Jet Set Radio, Metropolis Street Racer или Phantasy Star Online. Но с другой стороны, ничего плохого об этом интересном проекте никто сказать также пока не сумел.

Борис Романов

А произошло это скорее всего потому, что в своем проекте **Rent-A-Hero No.** 1 команда его разработчиков попыталась объединить комедийный сюжет с основами игрового процесса довольно серьезной и стильной сетевой драки Spikeout, что, в конце концов, и привело нас к определенному замешательству. Также при знакомстве с этой игрой нам не стоило забывать и о том, что данный проект создается в первую очередь для фанатов Sega и поклонников оригинального Rent-A-Hero для шестнадцатибитной Mega Drive, которых, как выяснилось, в Японии имеется неприлично большое количество. Последнему факту мы лично нашли реальное подтверждение, когда буквально на наших глазах за два месяца до выхода в свет описываемой здесь игры японские игровые магазины прекратили принятие предварительных заявок на ее покупку. Вот такие вот дела.

Но если Sega Freaks готовы покупать новый Rent-A-Hero всего лишь благодаря его названию, то для нас, согласитесь, этого мало. Более того, нам даже недостаточно знать того, что ее делает продюсер Shenmue, программисты и дизайнеры Spikeout, а музыкальное сопровождение к ней пишет автор музыки к таким играм, как Space Harrier, Outrun, Afterburner и Power Drift. Знание последних фактов, безусловно, греет душу, однако на одних титрах, в которых перечисляются знаменитые в игровых кругах фамилии, игру не вытянешь. Тем не менее, скорее всего именно благодаря этим фамилиям мы и обратили свое драгоценное внимание на этот несомненно странный проект.

А то, что эта игра, мягко говоря, относится к категории "странных" игр, заметно уже после знакомства с ее скриншотами. И именно благодаря им мы уже давно поняли, что в **Rent-A-Hero No** 1 разработчики поставили себе задачу перевести классический японский комедийный телесериал в формат видеоигр, а не создать очередную трехмерную игру жанра action/adventure. Увидев же Rent-A-Hero в действии, мы смогли лишь подтвердить все свои опасения.

Итак, в **Rent-A-Hero No** 1 нам предложат сыграть за обычного японского шестнадцатилетнего парня, наделенного сумасшедшим чувством юмора, по имени Tarou Yamada. Случайно набрав неправильный телефонный номер, ему удается связаться с таинственной организацией SECA, которая почему-то решает выслать ему специальный боевой костюм, одев который, он смог бы превратиться в супергероя Rent-A-Hero. Самое интересное, что главный герой может прогуливаться по трехмерным улицам вымышленного города, в котором происходит действие этой игры, разговаривать с прохожими и делать прочие вещи как в костюме супергероя, так и в своем обычном виде. Вот только не одев этого самого костюмчика, Tarou Yamada, естественно, не сможет победить ни одного злобного бандита. Носить же его долго он, к сожалению, также не может по той причине, что в нем могут закончиться батарейки. В общем, бред да и только.

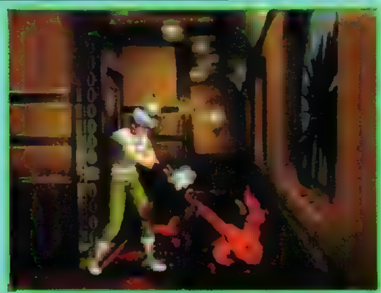
А теперь перейдем к самому главному, а именно к тем частям этой игры, которые действительно вызывают неподдельный интерес. Как уже было сказано выше, описываемая здесь игра относится к жанру трехмерной (комедийной) action/RPG. И это, на самом деле, не пустые слова. В ней, как и в любой другой игре этого жанра, вам придется решать головоломки, общаться более с NPC, а также принимать участие в боях. И именно они, родимые, и вызывают у нас наибольший интерес. Боевая система **Rent-A-Hero No** 1 (а также управление героем, работа камеры и прочая техническая ерунда) полностью повторяет собой аналогичные аспекты трехмерной сетевой драки Spikeout, которая пока доступна игрокам только на игровых автоматах. Эта боевая система является одной из самых продуманных, доступных и удобных в жанре по-настоящему трехмерных драк. В ней задействовано как автоматическое наведение на ближайшего противника и принудительное наведение на нужного вам врага, так и легкая система комб и, самое главное, многоуровневая система атак, позволяющая игрокам, находясь в обороне, "заряжаться" для проведения одного из четырех видов суперприемов. Так что если за сюжет, головоломки и дизайн нам еще можно в этой игре поволноваться, то по поводу ее боевой системы мы не можем сказать абсолютно ничего плохого. Ну а какой же на самом деле станет игра **Rent-A-Hero No** 1, мы сможем узнать уже в конце мая этого года. Именно тогда мы и сможем оценить на практике то, на что же действительно способны бывшие сотрудники Sega AM2, оставленные без внимания гениального Yu Suzuki.

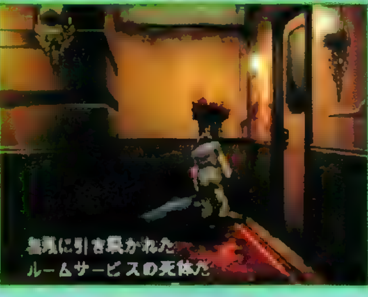
СИ PREVIEW



Платформа: Nintendo 64
Жанр: action/adventure
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Онлайн: www.capcom.com
Дата выхода: лето 2000

RESIDENT EVIL ZERO







В этом году две новые платформы, а именно Dreamcast и PlayStation 2, будут все еще находиться в стадии своего становления. Соответственно, продать созданную для них игру внушительным тиражом будет совсем не просто. С другой стороны, большинство проектов с громкими именами, разработанные для платформы Nintendo 64, до сих пор продолжают расходиться по всему миру просто в гигантском количестве. А это значит, что для жадной до легкой наживы компании Capcom открылась новая возможность заработать побольше денег.

Борис Романов

И этой возможностью она не постесняется воспользоваться уже этим летом, выпустив для Nintendo 64 оригинальную игру из серии Resident Evil, из которой мы наконец-то узнаем всю правду о полюбившихся нам зловещих мертвецах. Именно в этой игре, названной ее создателями **Resident Evil Zero**, мы сможем лицезреть всю предысторию нападения на Raccoon City толп зомбаков, мутировавших собак и прочей мерзости. И именно после выпуска в свет **Resident Evil Zero** мы сможем констатировать тот факт, что страшный и ужасный Capcom, наконец-то, прекратил свою вражду со своей любимой (в прошлом и, наверное, в будущем) компанией Nintendo.

Оставив же в стороне разговоры о политике Capcom на рынке игровых приставок, стоит, наверное, поговорить и о самой игре, тем более что в ней, как это ни странно, Capcom даже попытался несколько изменить привычную нам формулу Resident'a и привнести в него сразу несколько полезных нововведений, о которых уже давно просили фанаты.

Начнем с того, что в **Resident Evil Zero** наконец-то исчезли ящики для хранения предметов!!! А если принять во внимание то, с каким упорством Capcom до последнего времени пытался ничего не менять в своем самом популярном сериале, то эту новость можно смело назвать настоящей сенсацией. Осталось еще Capcom отказаться от использования печатных машинок для сохранения игры, но эту просьбу, боюсь, они исполнят только лет так через десять, так что вернемся к основной теме нашего доклада. Итак, отказавшись от использования пресловутых ящиков, Capcom, тем не менее, не снял с игроков ограничение по количеству переносимых с собой предметов. А теперь внимание: в **Resident Evil Zero** нам дадут возможность положить ненужный предмет в любое удобное для игроков место. И за это стоит сказать Capcom отдельное спасибо. Но и на этом сюрпризы от самого консервативного издательства на свете не заканчиваются. Как и в любом другом Resident'e, в Zero нам предоставят возможность управлять двумя героями. В данном случае все идет к тому, что нам даже позволят менять этих персонажей "на лету", хотя эти слухи Capcom пока не подтверждает (но и не опровергает). Да, кстати, стоит сказать несколько слов о персонажах. Главным героем игры станет девушка по имени Rebecca Chambers — новичок в команде S.T.A.R.S., которой придется первой столкнуться с бешеными зомбаками. Вторым же героем игры станет Billy Cohen — бывший десантник, обвиненный в массовых убийствах и сбежавший незадолго до начала игры из-под охраны при транспортировке его в тюрьму. Как эти два персонажа оказались вместе, мы пока не знаем, однако по одной из версий Billy Cohen'у как раз удалось сбежать от охраны в том месте, где и будет происходить большинство событий описываемой здесь игры. Этим местом, кстати говоря, является находящийся в движении поезд. И вот на этом пресловутом поезде мертвецов нам и предлагает прокатиться летом 2000 года страшный и ужасный Capcom.

Что же касается графики и прочих технических деталей, которых я не коснулся чуть выше, то здесь можно сказать лишь следующее. **Resident Evil Zero** выглядит, управляется и играется точно так же, как Resident Evil 2 на Nintendo 64, PC или Dreamcast'e. Иными словами, это далеко не шикарная Code Veronica, но уже и не пикселизированный Resident Evil для оригинальной PlayStation. И несмотря на то, что версия этой игры, представленная на Tokyo Game Show, немного подтормаживала, у нас имеются все основания для того чтобы надеяться на то, что это будет в конце концов исправлено.

В общем, как ни крути, но на платформе Nintendo 64 вскоре появится еще один эксклюзивный суперхит, о котором многие еще полгода назад не могли даже и мечтать. Это, конечно, не четвертая часть всеми любимого сериала, да и не та игра, ради которой можно было бы в 2000 году купить себе Nintendo 64. Тем не менее, владельцам N64 и этого будет достаточно для получения максимального удовольствия. А там, глядишь, уже и до выхода в свет долгожданного Dolphin'a останутся буквально считанные дни.

СИ PREVIEW



Платформа: PC
Жанр: 3D-action
Издатель: Activision
Разработчик: Raven Software
Требования к компьютеру: Pentium 200, 48 MB RAM, Win'95/98
Онлайн: http://www.ravensoft.com/sof.shtml

SOLDIER OF FORTUNE



Дмитрий Эстрин

Soldier of FortuneHalf-Life вышел достаточно давно, многие его уже начали потихоньку забывать, поэтому Sodier of Fortune ругать особенно не за что. Разве что только за движок Quake II, которому исполнилось уже три года. Все бы ничего, но с некоторыми технологическими проблемами разработчикам так и не удалось справиться. Многие, впрочем, жалуются на то, что играть скучно, но это, знаете ли, явление временное. Строго говоря, Soldier of Fortune — это обычный, классический 3D-action с многочисленным наворотами.

Хотя еще некоторое время назад я был уверен, что нам стоит ожидать именно Half-Life. В смысле — его достойного преемника. То есть нечто такое сверхинтерактивное с адвенчурно-кинематографическим налетом. Воображение уже рисовало гигантский, тщательно проработанный уровень, массу NPC, тучу неожиданностей по ходу игры и невероятное разнообразие оружия, монстров и архитектуры. В результате все получилось не так. Точнее, не совсем так. **Soldier of Fortune** — это не столько Half-Life, сколько Sin. Суть состоит в том, чтобы мы быстро бегали, быстро стреляли и ни на что другое не отвлекались. Разве что только на сюжет. Но только чуть-чуть. В остальном в игре есть все, что привлекает любителей 3D-action'ов — сумасшедшая динамика, кровь и сравнительно простые уровни. Насколько это хорошо, мы сейчас разберемся.

Поскольку в **Soldier of Fortune** сюжет все же играет определенную роль, начнем с него. Представьте себе то, что главного героя зовут Джон Муллинс, имеет некоторое значение. Это не вымышленный персонаж, а вполне реальный человек, а кто он такой, вы можете узнать из врезки к этой статье. В принципе сюжет **Soldier of Fortune** не имеет практически ничего общего с биографией американского супермена. В реальности Джон Муллинс никогда не сражался с террористами в Сибири, никогда не пытался похитить соратника Саддама Хусейна и не убивал негодяя Деккера с крайне подозрительным именем Сергей. В общем, как вы уже могли догадаться, Soldier of Fortune не особенно похож на симулятор спецназа. Разве что только игровая стилистика да некоторые виды оружия, которые, впрочем оставляют достаточно вопросов относительно реалистичности своих характеристик, слегка напоминают о симуляторах спецназа. В принципе сам сюжет крайне прост и описывается несколькими словами. Джон Муллинс в качестве одного из сотрудников засекреченной американской спецслужбы должен найти четыре похищенных атомных бомбы, а также предотвратить зловещие планы террористов, ответственных за похищение. В общем, в очередной раз спасаем мир, господа.

Насколько я понял, в засекреченной американской организации работают еще два парня, с которыми нам достаточно часто приходится сталкиваться. Почти NPC. Почему почти? Ну представьте себе, бежим мы по какому-нибудь перманентно разрушаемому заводу в Африке. Все взрывается, падает, заблудиться невозможно — все просто замечательно. Вдруг впереди возникает классическая пропасть, заполненная лавой. Что делать? Как перебраться? Кнопка? Рычаг? Рискнуть и прыгнуть? Не суетитесь, наш напарник на другом берегу подвинет платформу, по которой можно без проблем переправиться, и тут же куда-то убежит. Что касается отстрела врагов, то это целиком ваша специальность, наш дорогой друг занимается этим лишь в мультиках. Проявляется наш напарник в самых неожиданных местах. Например в канализациях и иракских самолетах. Самое удивительное, что он всегда и буквально везде оказывается раньше несчастного Джона Муллинса. Впрочем, ближе к концу игры нашего напарника самоpучно пристрелит Сергей Деккер. Есть у нас еще один помощник. Сидит он в законспирированном штабе засекреченной организации и вылезает из нее, если судить опять же по мультикам, только для того, чтобы выбросить мусор. Основная его цель втолковывать нам, почему после Сибири нам весьма непоследовательно приходится отправиться в Ирак. То есть обеспечивать логическую связку между уровнями, которые, в принципе, логически не особенно связаны. Вроде бы с NPC покончено... Хотя нет, в токийском туалете один японец расскажет нам секретный код, который открывает дверь в главный офис японской мафии. Теперь, по-моему, совсем все.



ДОСТОИНСТВА

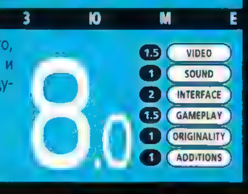
Технология рендеринга полигонных моделей, достаточно разнообразные уровни, простота прохождения игры и, что удивительно, неплохой сюжет, реализуемый в процессе прохождения.

НЕДОСТАТКИ

Первые несколько уровней никуда не годятся, от обилия крови, как ни странно, начинаешь уставать, серьезные ошибки в дизайне, заметные технологические ограничения

РЕЗЮМЕ

Игра для того, чтобы отдыхать и ни о чем не думать.



8.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





А как же обещания разработчиков относительно толп NPC, с которыми мы будем постоянно сталкиваться? Толпы есть. Например, в Багдаде. Никакой помощи от них вы не дождетесь. Единственное их назначение бегать с поднятыми руками и что-то такое там бормотать. Самое прикольное то, что каждого из них можно легко пристрелить. Зато если вы будете тренироваться в метании ножей на мирных американцах в Нью-Йорке, миссия сразу же закончится не в вашу пользу. Вот такая вот идеологическая неувязочка...

Вообще-то обычно игры делают таким образом, чтобы начало было обязательно интересным. А дальше уже как получится... Кто-то, дай Бог, втянется, кому-то и так надоест, а остальные, быть может, внимания на бездарную середину и концовку все равно не обратят. С этой точки зрения **Soldier of Fortune** игра уникальная. Господа, признайтесь честно, кому-нибудь понравился уровень из демо-версии игры? Напоминаю — нью-йоркское метро, выполненное в коричневых тонах и представляющее собой бедный, изредка разветвляющийся коридор. Может поклонников юмора Duke Nukem 3D повеселил туалет, в котором тусовались бандиты с заложниками? Или, быть может, впечатлила короткая поездка на крыше поезда? В общем, это — самый что ни на есть первый уровень в игре. Все бы ничего, но дальше не лучше... Любительская Югославия и однообразно заснеженная Сибирь... Возникает законный вопрос: где были дизайнеры? Первые несколько уровней сделаны абсолютно неправильно со всех точек зрения. Они невероятно бедны, затянуты и дают повод говорить о том, что в Soldier of Fortune играть скучно. Самое удивительное, что дальше все-таки становится интереснее, и к большинству следующих уровней придраться достаточно сложно. Вполне приемлемый Багдад, вновь Нью-Йорк, мрачноватый, но все-таки очень стильный африканский завод, замаскированный под скотобойню, яркий и чуть-чуть сумасшедший Токио, великолепная Басра и готический замок в Ганновере — прямо скажем, местами впечатляет. Зачем разработчики засунули в начало игры самые неудачные уровни, нам остается только догадываться.

Проходится игра достаточно легко, по крайней мере сама структура уровней просто не позволит нам надолго задержаться в каком-то месте. Никаких ненужных ответвлений, тупиков и излишне усложненных головоломок. Поиск ключей, разумеется, отсутствует. Запертые двери, как правило, открываются с помощью простого







нажатия кнопки. Очень радует то, что кнопки на всех без исключения уровнях одинаковые — ни с чем не перепутаешь. Возмущает только огромное количество запертых дверей, которые в принципе открыть нельзя. Если они нужны для того, чтобы сбивать игрока с толку, то дизайнеры могут считать свою миссию выполненной. По ходу прохождения **Soldier of Fortune** я подсел всего на одной-единственной головоломке, банальной и примитивной. Не открывалась какая-то дверь. Облазил весь уровень, по периметру его обошел в поисках секретной кнопки, попытался какими-то окончательно левыми путями обойти идиотское препятствие... Выяснилось, что нужно было отстрелить замок. Грандиозно! А зачем тогда вообще существуют на уровнях кнопки, отпирающие двери? Иногда ведь у нас не только пистолет есть, но и ракетомет... Короче, применение логики в процессе прохождения Soldier of Fortune противопоказано. Интуиции и примитивных рефлексов достаточно. В принципе, очень часто для того, чтобы продвинуться дальше, приходится что-то взрывать. Иногда это абстрактное «что-то» взрывается само по себе. Перекрыли кран — взорвалась труба и открылся проход. Мне эта простенькая идея чрезвычайно понравилась.

Несколько слов о пресловутых кинематографических вставках. Безусловно, они есть, безусловно, они нужны, и, безусловно, ради них стоит смириться с некоторыми неудобствами. Чего стоит только погоня за лидером преступного клана в Нью-Йорке! Наши враги в положенных местах в положенное время переворачивают столы, картинно убивают заложников и слегка искусственно падают с балконов, обязательно ломая перила. В общем, ведут себя как среднестатистические актеры среднестатистических боевиков. Согласитесь, однако, что «заскриптовать» каждого врага, с которым мы должны встретиться по ходу игры, нереально. Поэтому приходится смириться с тем, что они постоянно вылезают у нас из-за спины, материализуются в совершенно недоступных местах и выказывают постоянную готовность к нашему появлению. В общем, ведут себя как заправские привидения.



Джон Муллинс родился в 1942 году в Оклахоме. Сразу после окончания школы поступил на службу в армию США. Сначала был парашютистом, потом стал медиком в спецназе. Первые шесть месяцев отслужил в команде «А» во Вьетнаме. Призванный в качестве второго лейтенанта пехоты в 1964 году Муллинс прошел специальный курс обучения в стрелковой школе, затем в 1966-67 годах он вновь служил в команде «А» во Вьетнаме, однако на этот раз в качестве офицера группы наблюдения.

Вернувшись в США капитаном, Джон Муллинс продолжил обучение. Фактически все семидесятые он выполнял тренировочные и специальные миссии в Европе, Африке, Центральной и Южной Америке, а также на Ближнем Востоке.

Вернувшись в 1981 году в США, Джон Муллинс предложил свои услуги правительству и частным лицам. Около трех лет он выполнял вполне конкретные миссии, в частности был телохранителем VIP, участвовал в операциях по спасению заложников, а также руководил наиболее сложными операциями, оказывая помощь иностранной полиции и военным.

В 1990-м основал компанию Longbow Incorporated, которая специализировалась на производстве боеприпасов. Торговые сделки осуществлялись как в США, так и по всему миру. Несколько позже Джон Муллинс учредил еще несколько организаций, которые использовались армией и полицией для тренировок.

В 1991 году Муллинс опубликовал свой роман «Дни огня» (Days of Fire). В 1997-98 гг. принимал участие в телепостановках Soldier of Fire.

Искусственный интеллект? Есть здесь такой. На высоких уровнях сложности враги охотно катаются по полу, прыгают и прячутся за стену, при этом иногда у них это получается очень красиво и кстати. Но и здесь без ляпов не обошлось. Случается такое, что наши враги втыкаются в невидимую преграду и в тщетной попытке сдвинуться с места перебирают ногами. Иногда в качестве преграды выступает сам Д. Муллинс. Про углы я вообще не говорю.

Ладно, давайте перейдем к самой любимой теме, которую проигнорировать нельзя даже в порядке оригинальности. **Soldier of Fortune** — действительно безумно кровавая игра, более того, безумно жестокая. При этом жестокой она остается и тогда, когда Сергей Деккер садистски убивает нашего напарника, и тогда, когда сам Деккер оказывается расчленен на две совершенно независимые половинки. Откровенные анатомические подробности разработчики все-таки моделировать не стали, но крови, мяса и всего прочего достаточно. Нашим врагам можно отстреливать руки, ноги и головы. Можно метким выстрелом выбить у них из рук оружие, и тогда они будут умолять о пощаде. Если врагов ранить, то они своим дальнейшим поведением продемон-







стрируют вам, в какую часть тела вы им попали. Если в ногу, например, то будут активно хромать. Надо признать, все это просто замечательно, но порой кажется, что разработчики принимают тебя за настоящего извращенца, которому главное — отстрелить обе ноги за раз, а потом ножом отсечь голову у обездвиженного тела. Я, конечно, не такой специалист, как уважаемый Джон Муллинс, консультировавший разработчиков, но хотелось бы выразить свои сомнения относительно того, что выстрелом из девятимиллиметрового пистолета можно легко отстреливать человеческие конечности. Опять-таки я не против невинных фантазий разработчиков, но зачем тогда нужно было кричать о невероятной игровой реалистичности? Вообще то, что по большей части происходит в **Soldier of Fortune**, замечательно характеризует африканская скотобойня, на которой вам придется побывать. Особенно впечатляет негр в окровавленном фартуке, который в одной руке держит тесак, а в другой пистолет. Возможно, именно такими разработчики представляли себе потенциальных покупателей игры. Шутка.

Боюсь, на игровой интерактивности нам придется надолго остановиться. Об ультра-реалистичном окружении в свое время говорили сами разработчики. Можете меня убивать, но я не знаю, что это значит. Может быть, то, что кровью можно забрызгать стены? Или то, что некоторые окна в некоторых зданиях можно бить? А может то, что если стрельнуть по креслам в офисе, они начнут вертеться? Ультра-реалистично, ничего не скажешь. Впрочем, где-то в Интернете я уже видел аналитическое сравнение **Soldier of Fortune** с Hidden&Dangerous. Ход рассуждений автора не припомню, но сам факт существования такового наводит на грустные размышления. Давайте думать самостоятельно. Вот, например, такой вопрос: является ли ультра-реалистичным тот факт, что в зеркалах не видно своего отражения? То есть вообще никакого отражения не видно. Опять-таки вопрос дизайнерам: на кой черт нужно было вешать эти дурацкие зеркала, если в них ничего нельзя разглядеть? Может быть для того, чтобы продемонстрировать все недостатки игрового движка? Не будем крохоборами, не будем задаваться вопросом, почему нож втыкается в бетонную стену, а японские автомобили в принципе не взрываются, все это, в конце концов, мелочи.

Значительно более интересен для нас должен быть движок Quake II, который даже в переработанном варианте Raven Software выглядит изрядно устаревшим. Когда я увидел самолет в Ираке, то чуть не упал в обморок. На гигантский объект разработчики выделили всего несколько десятков полигонов. 2000 год, блин... Да, да, не в полигонах счастье, но утешаться этой пошлой пословицей, когда текстуры блестят и переливаются там, где это, пожалуй, даже и не нужно...

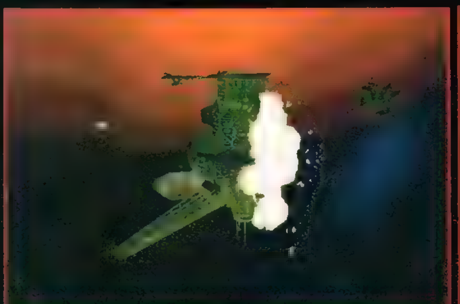
При этом, если вы подумаете, что Soldier of Fortune вряд ли сможет заинтересовать кого-либо, вы серьезно ошибетесь. Игра проходится на одном дыхании, легко и просто, и это, пожалуй, ее главное достоинство. Технологию рендеринга полигонных моделей также можно только приветствовать. Если не отвлекаться на мелочи, принять игровой мир таким, какой он есть, то можно получить массу удовольствия. Бежишь по сравнительно экзотичным местам, со вкусом стреляешь, радуешься разнообразию уровней — что еще нужно для хорошего отдыха? Часть игровых недостатков можно представить в качестве ошибок разработчиков, в особенности дизайнеров, которые вообще непонятно чем занимались, другая часть — компромисс между тем, что хотели сделать, и тем, что позволил движок. Конечно, лучше бы их не было, но и так жить можно. Фанатам шутеров и хорошего отдыха посвящается!

GR REVIEW



Платформа: PC
Жанр: симулятор
Издатель: Microsoft
Разработчик: Digital Anvil
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, Win'95/9
Онлайн: http://www.microsoft.com/games/da/starlancer

STARLANCER





Выход Starlancer дает нам официальный повод говорить о том, насколько сильно изменилась игровая индустрия за последние несколько лет. Достаточно сравнить новоиспеченный хит от Digital Anvil с любым из трех последних Wing Commander от Origin.

Дмитрий Эстрин

В принципе, любой нормальный человек скажет, что все, что произошло, произошло, вне всяких сомнений, к лучшему. Графика стала лучше, благоприятные изменения произошли в том, что мы называем игровым процессом — теперь, по крайней мере, его на две части никак не поделишь. Starlancer — игра очень правильная, выверенная до незначительных мелочей, наверное, поэтому представляется весьма консервативной и даже суховатой. Разработчики не стали ставить очередных экспериментов, они сделали то, о чем так часто мы размышляем: великолепный сюжет, идеальный баланс, отличную графику. Обнаружить какие-либо ярко выраженные игровые особенности, новации, просто недостатки как таковые представляется чрезвычайно сложным занятием. Конечно, этот технократичный стиль можно простить — в конце концов, Starlancer сам по себе невероятно увлекает, хоть и не вызывает бешеных приступов восторга, как, впрочем, и отвращения. Однако приходится признать то, о чем мы говорили в прошлом номере: в эпоху правильных, выверенных и выдержанных проектов почти не осталось места большим неоднозначным и немножко безумным играм. Starlancer, как ни странно, это правило подтверждает, но все же не будем спешить с опрометчивыми выводами.

Игровая концепция, на самом деле, сравнительно проста. Представьте себе Wing Commander, из которого вытащили все видео (то есть вообще все), самым тщательным образом переработали дерево миссий и перенесли основное действие с космической станции собственно в космос. Теперь, когда мы говорим о голливудском налете, мы имеем в виду не игру актеров (последних, кстати говоря, и в помине нет), а огромное количество спецэффектов, которые мы имеем возможность наблюдать с борта своего истребителя. О крутых поворотах сюжета мы узнаем не из реплик любимых персонажей, а в буквальном смысле слова — из первых рук. Иногда это хорошо, иногда избыток событий, которые происходят прямо вокруг нас, воспринимается с некоторым трудом. В Starlancer нет практически ни одной миссии, которая прошла бы так, как она была изначально запланирована. Постоянно нас ожидают различного рода сюрпризы, которые весьма часто делают бессмысленными брифинги перед миссиями. Фактически самый необходимый брифинг проходит уже в космосе — нам все расскажут, покажут, по кому нужно стрелять, и даже объяснят зачем.

Между тем война, изображенная в Starlancer, носит слегка комический характер. В том смысле, что, несмотря на обилие сюрпризов, они легко угадываются в процессе игры. Сейчас прилетят новые вражеские истребители, сейчас взорвется космическая станция, сейчас нам дадут новое задание — все это просто чувствуешь. Результат пресловутой правильности сценария. Что-нибудь такого, что бы могло хоть чуть-чуть разбалансировать игру, даже что-нибудь, что бы просто удивляло — такое в Starlancer чрезвычайно сложно обнаружить. Все в рамках правильного, понятного и доступного. По прохождении игры это несколько неприятное впечатление смазывается, все-таки динамика в развитии сюжета наличествует, а об огромном количестве событий мы уже писали.

Сражения Западного Альянса с Восточной Коалицией не оставляют и тени сомнения, что мы воюем на стороне хороших ребят. Третьей стороны нет, дезертировать в процессе нам не приходится, к ANS Reliant и металлическим ноткам в голосе Марии Энрикез привыкаешь и уже не можешь отделить все это от абстрактного пилота, за которого мы играем, даже мысленно. Почему мы обозвали пилота абстрактным? Представьте себе, мы не имеем возможности увидеть его лица кроме как в базе данных бортового компьютера. По космической станции нам приходится гулять исключительно от первого лица, что заставляет на полную силу работать несчастное воображение.

Больная тема — видео в Starlancer и все, что с ним, в принципе, должно быть связано. Спешу огорчить всех поклонников Wing Commander: экскурсии по ANS Reliant, треп с товарищами по оружию, нелепые выходки персонажей — всего этого нет и быть в такой игре не может. Отчасти в силу ее правильности. На боевом транспортере 4 класса в буквальном смысле слова некуда ходить. Сзади — боевой симулятор. Слева — бортовой компью-

ДОСТОИНСТВА

Необычайно тщательно проработанный игровой сценарий, великолепный сюжет, гибкая система прохождения, потрясающая графика и атмосфера.

НЕДОСТАТКИ

Дело не в отсутствии развернутых видеофрагментов, а в том, что разработчики не предложили нам практически ничего взамен. Очень мало смелых, неожиданных решений, по сути дела это все тот же старый добрый Wing Commander...

РЕЗЮМЕ

...против которого я не имею ничего против. Кто сказал, что каждый шедевр должен совершать революцию? Starlancer'y не хватает безумия, он чуть-чуть холоден, но вряд ли это остановит кого-либо от того, чтобы пройти игру два раза подряд и после этого вспоминать о ней при каждом удобном случае.

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



тер. Справа — ящик с личными вещами и единственная мелочь, призванная для того, чтобы развлекать игрока безо всяких прямых последствий, CD-проигрыватель. Можно послушать с десяток различных мелодий. Можно поковыряться в бортовом компьютере, почитать последние новости, сравнить характеристики кораблей Западного Альянса и Восточной Коалиции и убедиться в том, что мы близки к тому, чтобы стать лидером на killboard. При большом желании можно поиграть на боевом симуляторе. На все эти действия уйдет — максимум несколько минут. После чего вам придется топать в помещение для брифингов, в котором вас, разумеется, все ждут. Можете насладиться несколькими секундами видео — главный герой идет по коридору, сталкиваясь с различными персонажами, с которыми все равно нельзя поговорить. Все. На этом наши прогулки заканчиваются. Не будем задавать глупых вопросов по поводу того, почему ANS Reliant такой неоправданно маленький, почему наша, судя по всему личная каюта, находится в коридоре, где пилоты проводят свободное время, и почему нас никуда, кроме помещения для брифингов, не пускают. Все это должно быть понятно: разработчики решили не нарушать стройный игровой процесс ненужными в практическом отношении «развлекаловками».

При этом никто не осмелится сказать, что в Starlancer нет видеофрагментов. Есть, конечно. Те же самые брифинги, которые проводятся Марией Энрикез, представляют как раз пресловутое видео. Не думаю, что среди читателей окажутся те, кто не сможет самостоятельно оценить вступительный ролик, который задает тон всей игре. Маленькие видеовставки заполняют промежутки между брифингами и посадкой на истребитель. Сюжет крайне прост: по мостику бегут пилоты в скафандрах. Показывается это, правда, каждый раз разными камерами, поэтому какое-то впечатление разнообразия все же остается.

Что ж, давайте покинем тесноватый ANS Reliant и оценим космические пространства, смоделированные Digital Anvil. Ну, что тут можно сказать... Разработчики действительно превзошли всех своих конкурентов. Космос в Starlancer — это не просто пустота с мерцающими звездочками, не просто полотно, раскрашенное красно-сине-зелеными пятнами-туманностями, это нечто очень большое, живое, динамичное. В космосе постоянно что-то происходит, в нем есть место не только локальным сражениям между крохотными истребителями. Просторы родной Солнечной Системы медленно пересекают тяжелые крейсера, между планетами неторопливо курсируют грузовые корабли, а в какой-то точке пространства, на одной из орбит захваченной Восточной Коалицией планеты, в боевой станции сидит Nicolai Petrov и замышляет что-то очень нехорошее. Все эти ощущения заполненности гигантского космоса возникают сразу, как только мы этот космос видим своими глазами. Наверное, все-таки есть что-то положительное в решении разработчиков, которые перенесли самые основные события с ANS Reliant в необозримое пространство.

Каким образом это было сделано? Дело в том, что молчаливые на борту транспортера 4 класса пилоты начинают болтать в космосе. Переговоры осуществляются самым обычным способом. В соответствующем углу игрового экрана появляется стилизованное под высокотехнологическую действительность изображение пилота и, соответственно, слышится его речь. По-человечески отвечать нельзя, мы, к сожалению, можем передавать только экстренные сообщения, но на большее, на самом деле, просто нет времени. В общем, нам приходится ограничивать себя лишь таким односторонним общением, которое, на самом деле, преследует весьма важную цель. Во-первых, конечно, атмосфера. Во-вторых, чуть ли ни большая часть реплик, произносимых персонажами, напрямую связаны с игровым сценарием. В частности, они объясняют, что вообще происходит вокруг нас, что нужно делать, и вовремя дают знать, что же сейчас произойдет. В визуальном отношении мы также не пропускаем ни одно событие мимо себя. Если, например, взрывается космическая станция, то взрыв нам демонстрируется в самых выгодных, самых эффектных ракурсах. Такие типично кинематографические моменты встречаются чрезвычайно часто.

Сами полеты в космосе осуществляются самым что ни на есть традиционным образом. Гиперсветовые прыжки из одной точки в другую, соответствующая смена действующих лиц и декораций. Прыгать можно только тогда, когда тебе разрешат. А разрешают обычно, когда вы выполнили или, по крайней мере, провалили боевое задание в определенной точке. Смысл самих заданий, как правило, заключается в планомерном истреблении вражеских истребителей, которые появляются тогда, когда им это положено по сценарию. Сложных маневров и настоящего мастерства потребуют от нас миссии, в которых следует защитить грузовые корабли или уничтожить гигантский боевой крейсер противника. Мне очень понравилось задание, которое заключалось в поисках кро-



хотного контейнера в заминированном поясе астероидов. Принцип должен быть знаком всем: холодно — горячо. Оригинально и неожиданно. В процессе прохождения определенной миссии частенько появляются дополнительные задания, которые требуется немедленно выполнить. Сориентироваться бывает не особенно просто. Например, после уничтожения научно-исследовательского корабля противника может выясниться, что нам нужно было только вывести из строя его двигатели. Впрочем, как правило, невыполнение или неправильное выполнение заданий не означает провала всей миссии. Точнее, не означает то, что нам придется проходить ее заново. Просто в недалеком будущем нам придется столкнуться с проблемами, которые можно было решить чуть раньше. Гибкая система прохождения игры практически совершенна, к сценаристам, на самом деле, просто не за что придраться.

Тактика сражений должна быть знакома любому, кто хоть раз играл в Wing Commander. На ускорителях подлетаем к противнику, выравниваем скорость, садимся на хвост и поливаем лазерами. Если ему удается от нас оторваться, посылаем вдогонку ракету и повторяем маневр. С большими боевыми кораблями все значительно сложнее. Мощные залпы их орудий не позволяют выровнять скорость и делают бессмысленными хвостовую атаку. В одиночку с ними вообще справиться практически нереально. Надлежит действовать согласованно со всеми пилотами своего эскадрона. Часть истребителей отвлекает огонь на себя, остальные совершают несколько мощных атак на высокой скорости, бомбардируя цель ракетами. Всегда эффектно и очень красиво, хотя и достаточно сложно. Впрочем, искусственный интеллект отличается некоторыми странными особенностями, которые из соображений объективности необходимо отметить. Дело в том, что пилоты 45-го Эскадрона охотно тюкаются в наш несчастный истребитель, при том что порой мы даже не в состоянии этого избежать. Что уж там говорить о наших противниках, которые в принципе не задаются специальной целью избегать столкновений... Все это, честно говоря, немножко странно, нечто подобное было и в Wing Commander, но, думаю, в Starlancer искусственный интеллект в этом отношении можно было бы легко подправить.

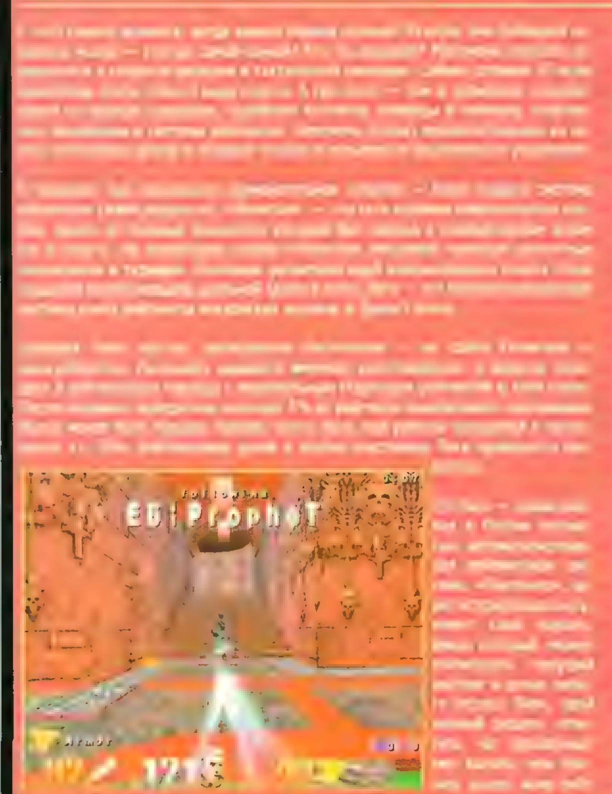
Двенадцати истребителей хватит даже самому требовательному игроку. Все они достаточно отличаются друг от друга. Нескольких характеристик (максимальная скорость, ускорение, управляемость, защитное поле, восстанавливаемость защитного поля и броня) оказалось достаточно для того, чтобы ни разу не повториться. В самом начале игры нам, правда, доступно всего четыре широкопрофильных истребителя, но в процессе прохождения игры, с возрастанием сложности, станут доступны и все остальные. Перед боем каждый из них мы можем настроить на свой вкус, что, впрочем, не особенно сильно отразится на его характеристиках в бою.

Управление традиционное: джойстик плюс классическая раскладка на клавиатуре. Стоит отметить, что достаточно сложные действия, к примеру, перераспределение защитных полей по корпусу истребителя, выполняются теперь очень просто и не вызывают никаких дополнительных вопросов.

В графическом отношении Starlancer безупречен. За одну модель взрывов, разработанную Digital Anvil, движку можно поставить самую высокую оценку. Взрывы не имеют абсолютно ничего общего с аляповатостью аркадных шутеров, они просто такие, какими и должны быть. Описать их все же почти невозможно, статичные скриншоты также почти ничего вам не скажут. Поверьте на слово: на Starlancer стоит взглянуть хотя бы ради этой пусть и весьма незначительной детали в игровом процессе. Также стоило бы отметить достаточно сложные полигонные модели кораблей, разнообразные и детализирован-

Q3: SUDDEN DEATH OVERTIME





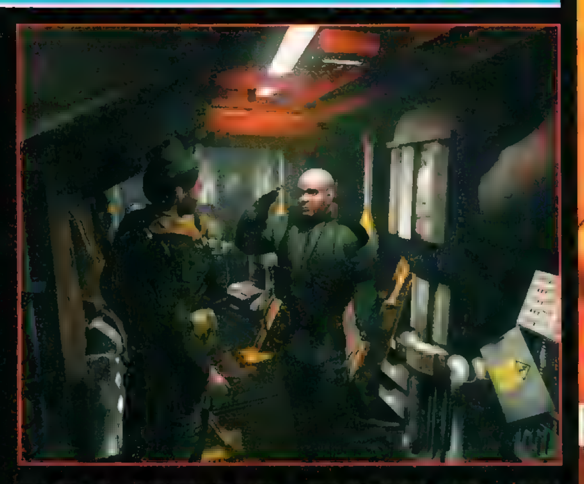

Nival
INTERACTIVE
Evil Islands
Curse Of The Lost Soul


СТРАНА
ИГР


get the best TAG.
namco®
TEKKEN TAG TOURNAMENT™



СТРАНА ИГР
Ravensburger
interactive



ные текстуры, позволяющие различать сравнительно мелкие опознавательные знаки истребителей. О насыщенности сравнительно коротких видеофрагментов мы вроде бы уже говорили, стоит также сказать, что техническое исполнение FMV после десятков совершенно неудобоваримых в этом отношении игр безумно радует.

Что сказать напоследок? Играть, конечно, стоит всем, Starlancer — это классика в самом хорошем смысле этого слова. Пожалуй, в этом, наверное, и заключается основной и единственный недостаток игры. Разработчики постарались сделать шедевр для всех — он перед вами. От экспериментов они воздержались, наверное, на то у них были основания. С другой стороны, чем дальше, тем больше я задумываюсь о фантастическом Freelancer — возможно, в этой игре Digital Anvil реализует все то, чего не хватает Starlancer. А пока я бы всем рекомендовал наслаждаться тем, что мы уже получили. Этого игра заслуживает.

CGREVIEW

Вы можете самолично оценить класс игры финалистов, скачав демки финальных боев с сайта www.poligon.ru из раздела «Файлы». Особенно рекомендуется к просмотру демка FF.Elvira. Потрясающие фраги из рейла и точные попадания ракет в летящего противника — воистину, этот боец победил не случайно!

После краткого перерыва состоялся розыгрыш призов. В зависимости от собственного везения и его величества Случая победители могли выиграть навороченные мышки Logitech, коробки с играми, видеокарты, монитор и даже мультимедийный компьютер! На главный приз фортуна не расщедрилась, и трофеями стали два «Логитеха» и коробка с игрой Unreal Tournament. Кроме того, все восемь финалистов получили в подарок фирменные майки Полигон.

Итак, до следующего розыгрыша титул сильнейшего игрока Лиги будет носить боец FF.Elvira; в следующий раз ему предстоит доказать, что его победа не случайна. Этот боец обладает немалым опытом — ведь он начинал играть еще с момента выхода Quake2. По его словам, этот мини-финал стоил ему громадного нервного напряжения — еще бы, две победы в дополнительном времени никому даром не даются! На то, чтобы удержаться в таблице в первой восьмерке к следующему розыгрышу, тоже уйдет много сил — ведь остальные бойцы тоже не дремлют... Регистрируются все новые и новые игроки, число участников Лиги растет — на сегодняшний день в таблице рейтингов уже около 800 участников.

Тем не менее, путь к вершине не так длинен, как кажется — всего за 8-10 удачных дуэлей можно войти в число лучших. У достаточно упорных и хорошо играющих бойцов шанс попасть в первые строчки рейтинговой таблицы весьма высок. Не следует забывать также и о том, что шанс выиграть приз получают первые восемь игроков. Повезти может любому — ведь размер приза определяется ро-



тоинству, если вы не прочь сразиться с достойными соперниками на лучших игровых площадках Москвы — присоединяйтесь.

Платформа: PC, Dreamcast
Жанр: 3D-action
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: Bioware Corporation
Онлайн: http://www.interplay.com
Дата выхода: II-III квартал 2000

MDK 2

Интересно, почему слово «аббревиатура» такое длинное, если оно призвано служить сокращением всевозможных хитрых словосочетаний? Например, все, что вбирают в себя такие термины, как убийство, смерть, уничтожение, легко можно скрыть за тремя буквами.

Вячеслав Назаров

I've seen the future, brother.
It is MURDER.
(c) *Leonard Cohen*

Нет, вовсе не за теми, которые мы можем наблюдать на стенах домов и заборах, вроде ОВР или ВВП, а за таким понятным русскому уху MDK: Murder, Death, Kill. И если спросить меня, для чего я который день пытаюсь раздобыть снайперскую винтовку и билет на концерт Филиппа Киркорова, то, не привлекая к себе внимания серых братьев, я с чистой совестью смогу ответить: «Да, так... Решил воплотить в жизнь концепцию MDK. Не более. Но и не менее!» Справедливости ради стоит отметить, что этот замечательный способ шифрования потаенного желания, живущего в глубине души каждого здорового человека, придуман вовсе не моей единственной извилиной, а гениальными творцами из Shiny Entertainment, создавшими несколько лет назад суперхит MDK. Эта игра, пропитанная черным юмором и духом бескомпромиссного action'а, моментально вошла в число любимых развлечений у огромного числа людей (ведь именно они по большей части являются потребителями творений компьютерно-игровых фирм). И вот, годы спустя, троица: Murder, Death и Kill — готовится вновь поселиться в игровых станциях и умах игроков. Теперь уже благодаря Bioware Corporation и все той же непотопляемой Interplay Productions.

НАШ КУРТ И ТЕПЕРЬ ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ!

Курт Хектик никогда не хотел быть спасителем человечества. Он даже не хотел погибать героем. С гораздо большим удовольствием Курт предпочел бы умереть спокойно во сне, как его дед, а не с криками ужаса, как пассажиры этого близкого родственника. Но будучи дисциплинированным работником, нанятым доктором Флюком Хоукинсом, он не стал ломаться как красная девица и сразу же согласился повторить роль Белки и Стрелки, покинув родную Землю на борту вновь придуманного сумасшедшим ученым космического корабля «Jim Dandy». Стоит признаться, что коллеги по цеху никогда не ценили доктора, полагая, что гениев необходимо признавать лишь после смерти. Поэтому он решил обидеться на собратьев по цеху и отправился в добровольное изгнание, поскольку отлично понимал, что если человек умер — то это надолго, но если глуп — то это навсегда. Спутником доктора и господина Хектика стал Макс — занятная шестилапая собачонка, единственное из творений товарища Флюка, которое не стремилось уничтожить создателя и захватить весь мир.



Однако мирное путешествие в сторону Никуда вскоре было прервано. Выяснилось, что за время отсутствия на Земле команды научного интеллигента планета подверглась нападению коварных инопланетян. Недолго подумав и придя к выводу, что вовсе не интересно усложнять себе жизнь, когда ее можно усложнить другим, доктор Хоукинс нарядил Курта в суперкостюм и отправил его на бой с гнусными врагами человечества. Впрочем, он вместе с Максом помогал невольному спасителю человечества периодическими бомбардировками вражеских позиций и другими не менее полезными мелочами. В результате главный инопланетный злодей, пришедший на Землю с мечом, все-таки получил порядочную дозу свинца в свой гадкий затылок. Вторжение было остановлено, но гуманист-профессор, предложивший не уничтожать монстров, а лишь сделать их инвалидами, жестоко просчитался. Дав совсем немного времени Хоукинсу и Хектику почувствовать себя людьми, а Максу — собакой, пришельцы вновь набросились на нашу несчастную планету. Впрочем, на этот раз человечество уже знало, кто его будет защищать...

УБИЙСТВЕННЫЙ ДВИЖОК

Для того чтобы отважная троица вновь смогла красиво и душевно дать отпор гадким инопланетянам, разработчики решили применить в игре самопальный движок OMEN, которым очень гордятся. На создание этого чуда буржуинской технологии ушло почти два года.



ДОСТОИНСТВА

Стильная, яркая графика, навороченный, но не замороченный игровой процесс.

НЕДОСТАТКИ

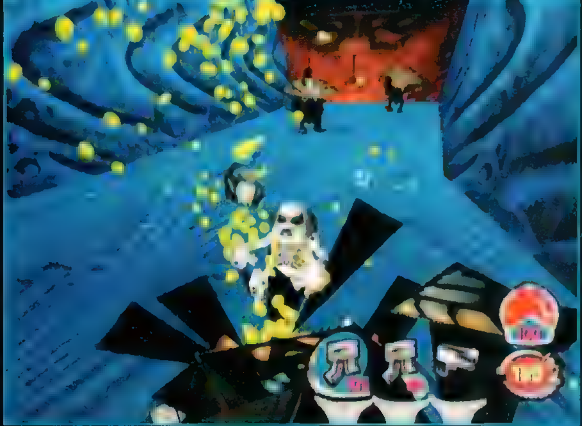
Смена разработчика все-таки сказалась на изначальной юмористической направленности игры. Приколов стало меньше.

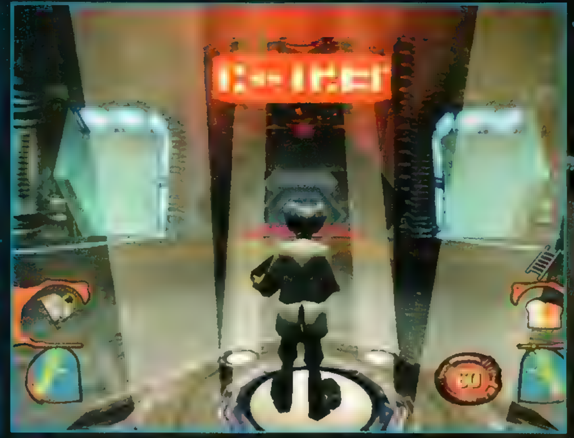
РЕЗЮМЕ

Один из лучших экземпляров жанра Action, даже со своими маленькими недостатками.

2	VIDEO
1	SOUND
1,5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1,5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

9.0









Конечно, каждый рабочий день сокращает жизнь на восемь часов, но сотрудники Bioware Corporation могут радовать себя мыслью, что их скорбный труд не пропадет незамеченным — визуальное воплощение новой бойни за свободу человечества находится на самом высоком уровне. Хотя, может быть, в сравнении с Unreal Tournament и Quake III вторая серия MDK несколько проигрывает, но зеркальные поверхности, мощная система освещения и огромное количество других радующих глаз технологических находок поднимают игру на один уровень с признанными хитами. Однако существует в MDK 2 и несколько неприятных моментов. Например, бойцы не смогут по своему желанию вдоволь побезобразничать, калеча и уродуя стены, мебель и предметы интерьера в логовах злобных врагов. По неизвестным причинам разработчики решились украсить разрушаемыми архитектурными объектами лишь несколько уровней.

Вообще, все объекты MDK 2 создавались и анимировались с помощью связки Lightwave 5.5 и 3D Studio MAX R2.5. В свою очередь уровни отрисовывались в MAX'е, после чего экспортировались оттуда с помощью специального plugin'a. И глядя на результат трудов несчастной программки, можно сделать очевидный вывод: дизайнеры Bioware Corporation создали еще одну реальную Вселенную, где так весело можно заниматься спасением человечества.

УБИВАЙ, УБИВАЙ!

Как и в первой части игры, суть MDK 2 предельно проста и понятна даже выпускнику института им. Склифосовского. Все, что требуется от игрока в этом незамысловатом 3D-action'е от третьего лица, можно описать тремя словами: убивать, калечить, разрушать. Для этого нужно всего лишь быстро бегать, ловко прыгать и метко стрелять. Начав игру в роли Курта Хектика, по ходу уничтожения легио-

[illegible]





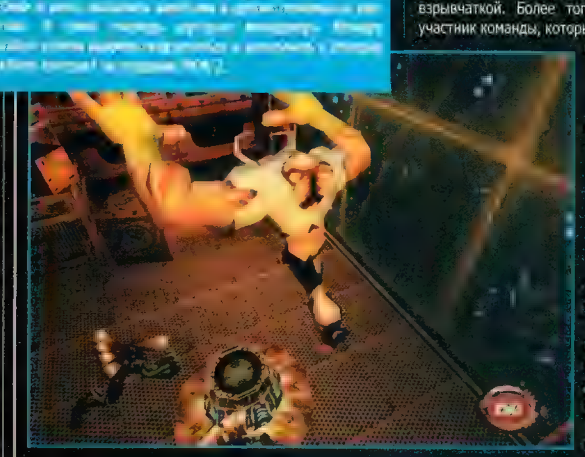
нов гадких чудовищ бойцы получат возможность втиснуться в шкурки профессора Хоукинса и шестиногого пса Макса. Подобное нововведение здорово дополняет игровую концепцию, созданную оригинальным MDK. Ведь каждый персонаж обладает своим уникальным стилем поведения и особым арсеналом: Курт может похвастаться шлемом со встроенным оптическим прицелом, Макс — гигантскими пистолетами-пулеметами, сморщенный Хоукинс — огромным... мозгом. Впрочем, более тщательно этих героев мы рассмотрим чуть ниже, а сейчас стоит вернуться к описанию того, чем предстоит заниматься бойцам на протяжении войны за свободу рода хомо сапиенсов. Дело в том, что не смотря на то, что стрельба и беготня являются одними из основных составляющих «рубилова», полностью отключить свои думательные органы в **MDK 2** игрокам не удастся. Значительное количество головоломок, разбросанных заботливыми разработчиками по всем уровням, заставит не раз задуматься над тем, как жить дальше и что делать в этом безумном мире. А вы что думали? Голова дается при рождении, мозги вырастают самостоятельно, а думать приходится уже самому. Независимо от того, отважный ли ты боец, шестилапый пес или яйцеголовый ученый...

СПАСАТЕЛИ, ВПЕРЕД!

...Главный герой MDK Курт Хектик только-только вернулся на борт уже ставшего родным корабля «Jim Dandy», когда выяснилось, что неутомимые пришельцы вновь устроили вторжение на Землю. Пришлось герою снова напяливать на себя суперскафандр и отправляться спасать мир. Впрочем, других вариантов и не было, поскольку у Макса была лишняя пара лап, а у профессора проявилась жуткая аллергия на синтепоновую прокладку костюма и свинец вражеских автоматов. Вооружили отважного Курта все тем же мощным пулеметом, который легким движением превращается в элегантную снайперскую винтовку.

Макс, боевой товарищ Курта Хектика, когда был только-только создан сумасшедшим доктором Хоукинсом, оказался очень скромным и застенчивым существом. Как говорил он сам: «Одной из ярчайших граней бриллианта моего характера является скромность!» Но увидев беспредел, творимый гнусными агрессорами, такой замечательный пес, конечно же, не мог сидеть в стороне и ждать от хозяев очередной порции Пала и его друга Педигри. Поэтому взяв в каждую из шести своих лапок по огромной пушке и засунув в пасть не менее здоровую кубинскую сигару, он отправился заниматься геноцидом пришельцев. Кстати, для того, чтобы шустро перемещаться по вражеской территории, Макс может зачехлять свое оружие. Причем делать это он может как со всем арсеналом, так и с отдельными парами средств инопланетяноубийства.

Доктор Флюк Хоукинс, не признанный нигде и никем научный гений, а по совместительству — создатель (не родитель, а именно создатель) Макса и всего оборудования, которым пользуется Курт, является очень важной персоной. Несмотря на свою тщедушность, которая объясняется тяжелым детством и восьмибитными игрушками, Флюк может причинить врагам немало хлопот, поскольку просто замечательно обращается со взрывчаткой. Более того, доктор — единственный участник команды, который обладает способностью совершать различные операции со встречающимися по ходу бойни объектами, создавая из них уникальные комбинации и вызывая самые удивительные эффекты.



НОВЫЙ ВРАГ ХУЖЕ СТАРЫХ ДВУХ

Умения каждого персонажа обязательно пригодятся игрокам, решившим все-таки спасти непутевое человечество. Ведь в **MDK 2** они столкнутся с новым, ранее невиданным поколением инопланетных тварей, среди которых окажутся 20 уникальных пород чудовищ, включая главного злодея Зиззи Балубу и его заместителя Шванга Швинга. Все отрицательные персонажи будут отличаться друг от друга формами, размерами, цветом и количеством глаз, но в то же время их будет объединять безумная агрессия, направленная на то, что еще шевелится. В MDK 2 эти твари убивают всех и насилуют отдельных представителей человечества, да вообще ведут себя непринужденно, как и положено нормальным космическим монстрам...

И СНИТСЯ НАМ ТРАВА, ТРАВА У ДОМА...

Впрочем, что касается космоса, то первоначально события **MDK 2** разворачиваются на Земле и лишь затем плавно переносятся на разнообразные космические станции, кружащиеся вокруг нашего планетоида. В итоге все самое интересное, конечно же, перемещается в параллельную Вселенную. Вообще, вершить правосудие над зарвавшимися пришельцами игрокам придется на протяжении девяти уровней, каждый из которых включает в себя около десяти областей. Во всех зонах ужаса бойцам предстоит либо принять участие в глобальной битве, либо разгадать какую-нибудь хитроумную головоломку. Если же все препятствия на пути к завершению уровня будут устранены, то последним испытанием на прочность тушек смелых спасателей станет сражение с боссом уровня. Но окончательно судьба человечества решится в финальной битве с Его Величеством Злом — Зиззи Балубой. Надо отметить, что каждый из трех положительных персонажей в обязательном порядке должен самостоятельно пройти три уровня, но того из них, кто станет героем последней схватки, игрок сможет определить сам, в зависимости от симпатий.

После того как MDK ушел на заслуженный отдых, настоящим любителям бескомпромиссного «рубилова и мочилова» было буквально некуда податься. Но вскоре Вселенная **MDK 2** гостеприимно распахнет перед ними свои двери. И вновь над городами воцарится тишина, поскольку все бойцы уйдут на виртуальные фронты новой войны. Ведь она — лучшее, что было создано в этом мире за последнее время.

СИ REVIEW



В главной роли: Лула



Признайтесь же, вы скучали без сексапильной предприимчивой дамочки — Лулы? Мы расстались с ней в ее могущественной империи после того, как завладели всей индустрией секс-развлечений на грешной Земле. Но разлука не бывает вечной и Лула возвращается к нам...



Мы попадаем в не слишком отдаленное будущее. Окраина вселенной, где еще не ступала нога человека. Но нет, вам не придется заниматься исследованием пространства, вместо этого вам отведена роль Клопа, который будет искать Лулу.

А Лула, тем временем, сделала великолепную карьеру и успешно управляет планетой "Удовольствие 6". А что обычно случается с везучими людьми? Им начинают завидовать. В данном случае этот завистник — заурядный парень Пимператор, который оказывается незаурядным злодеем и начинает строить всякие козни.



Так, что кидайте свои Клоповые вещи в корабль и вперед на поиски...



- 6 загадочных приключений в 25 потрясающих местах;
- 3 огромных космических корабля и 17 дополнительных модулей к ним;
- 12 отсеков на вашем космическом корабле;
- 4 галактики с 40 планетами для исследования...



Полные интриги, волнующие встречи:

- 40 минут эротического видео;
- 8 искушений с 10 сладострастными развязками;
- красные комнаты для уединений;
- 3 разновидности клиентов с 5 любимыми позами у каждого;
- кибер-девочки на любой вкус;
- 19 мест для времяпрепровождения - казино, сады удовольствий, стриптиз-клуб ...

Самые разные забавные устройства:

- 103 забавные детали оборудования и мебели;
- чистящие роботы; шпионские сканеры...

"Лула - культовая фигура 21-го века"
Penthouse Germany, 7/99

Опасности на каждом шагу:

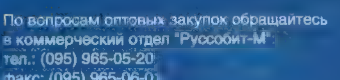
- 8 опасных вражеских кораблей;
- 9 типов разрушительного оружия;
- потрясающая финальная схватка с Пимператором...

Прекрасная графика и динамика игры:

- полностью трехмерные перспективы из кабины корабля;
- динамические световые эффекты;
- поддержка 3D акселераторов...



адрес в Интернете:
www.russobit-m.ru
e-mail: russobit-m@rosmail.ru









Платформа: PC
Жанр: real-time стратегия
Издатель: Lucas Arts
Разработчик: Lucas Arts
Онлайн: http://www.lucasarts.com/products/forcecommander
Требования к компьютеру: PII 266, 64MB, Win95/98

FORCE COMMANDER











Дмитрий Эстрин

В общем, чудес быть не могло. За несколько месяцев невозможно исправить то, что делалось больше трех лет. Да, кстати, я никогда в жизни не поверю, что эта игра действительно разрабатывалась столько времени. Профессионалы склепают такой продукт за полгода.

Такое ощущение, что Lucas Arts пошла другим, значительно более сложным и абсолютно бессмысленным путем. Вняв стенаниям игроков, которые хотели RTS по «Звездным Войнам», дяденьки из Lucas Arts вздохнули, пожадничав, купили американские «Из рук в руки» и поместили объявление. Что-нибудь вроде «Известная компания пригл. на постоянную раб. программистов-художников-дизайнеров. Выс. з/п + перспект. Желательно знание PC...». На объявление купились мексиканцы, нелегально перешедшие границу, и уволенные по сокращению штатов менеджеры закусочных, которые в свободное время увлекались разработкой трехмерного «Тетриса». Ребятам быстренько объяснили, что такое RTS, заставили посмотреть четыре части «Звездных Войн» и посадили за компьютеры, купленные на рождественской распродаже. Художники от руки рисовали скриншоты, дизайнеры давали интервью, а программисты, как люди самые образованные, занимались самым важным делом — собственно разработкой игры. Результат их работы перед вами.

Нет, конечно, все было не так. Просто после десятка пройденных миссий **Force Commander** ерунда в голову лезет. Что называется, «осадок остался». Наверное, каждому знакомо чувство досады, когда одной рукой сжимаешь мышку, а другой хочется трахнуть по ни в чем не виноватой клавиатуре и заорать: «Ну на фига! На фига нужно было делать ТАКОЕ, когда можно было бы сделать то же самое, только значительно лучше! Да, черт возьми, сделать игру лучше было бы в сто раз проще!». Можно, конечно, еще очень долго топтаться вокруг да около, думать, почему же все-таки разработчики в очередной раз лажанулись и сколько еще подобных продуктов в состоянии выдержать самый терпеливый фанат Star Wars, и что вообще в последнее время происходит с Lucas Arts. Но все же покончим с эмоциями и перейдем к сухим фактам, которые говорят сами за себя. Выводы будут потом.

Итак, **Force Commander** — это стратегия в реальном времени, которая была аккуратно испорчена абсолютно ненужной ей трехмерностью. Ей и без трехмерности проблем хватает. Вместо того чтобы просто управлять юнитами, мы вдобавок ко всему занимаемся управлением, точнее борьбой с камерой. Кроме всего прочего, с первых взглядов на монитор становится понятно, что трехмерный пейзаж и полигонные объекты в **Force Commander** страдают принципиальной несовместимостью. В конце концов, получилось то, что должно было получиться. Глюки, баги, тормоза, значительные количественные ограничения движка — все это, впрочем, никогда не мешает насладиться остальными игровыми достоинствами. Если они есть.

Нарушим традиционную схему повествования и перейдем к такой ну совсем безобидной составляющей игрового процесса, как интерфейс. Мало того, что игровая панель в нижней части экрана уродлива, так она и занимает без небольшого половину свободного пространства. О каких там функциональности, дружелюбии и интуитивности говорить! Если игровая панель большая, то все остальное должно быть исключительно маленьким. Особенно сие касается юнитов... Полигонные тараканы мало ассоциируются с могучими AT-AT...

Нет, конечно, при наличии соответствующего желания можно поэкспериментировать с масштабированием и попытаться настроить игру на свой вкус, но... Дело в том, что масштабирование в **Force Commander** мистическим образом связанно с изменением угла обзора. То есть при максимальном приближении камера послушно ляжет на землю и представит происходящее в очень эффектном ракурсе, страдающем всего одним недостатком. Играть невозможно. Кстати, если мы продолжим наши невинные эксперименты с камерой, то, возможно, она вообще провалится под землю. Туда ей, впрочем, и дорога.

Искусственный интеллект? Такой рядом с **Force Commander** не валялся. Юниты тупы и упрямы, они два часа обходят невидимые препятствия и прутся напролом через препятствия, напротив, явные и очевидные. Вы хотите, чтобы группа

ДОСТОИНСТВА

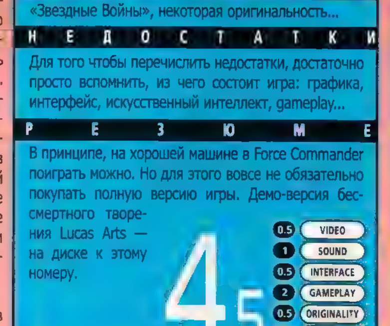
«Звездные Войны», некоторая оригинальность...

НЕДОСТАТКИ

Для того чтобы перечислить недостатки, достаточно просто вспомнить, из чего состоит игра: графика, интерфейс, искусственный интеллект, gameplay...

РЕЗЮМЕ

В принципе, на хорошей машине в Force Commander поиграть можно. Но для этого вовсе не обязательно покупать полную версию игры. Демо-версия бессмертного творения Lucas Arts — на диске к этому номеру.







юнитов передвигалась пусть не строем, а кучей? Забудьте: через несколько секунд отряд растянется на всю карту, пара особо тупых представителей заблудится в пустыне, и в итоге всех перестреляют по одиночке. Pathfinging, как таковой, оценивается отрицательными величинами, а об остальных проявлениях искусственного интеллекта говорить в данном случае нецелесообразно.

Да Бог с ним, с искусственным интеллектом, черт с ними, с камерой и интерфейсом, забудем о глюках и тормозах... В конце концов, все это можно исправить патчами, да и что самое важное в игре по мнению тех же фанатов StarCraft'a? Конечно, баланс! Спешу вас обрадовать: баланс в **Force Commander**, как и во всякой другой игре, есть. Только он неправильный... Опять-таки начнем издалека. В свое время было заявлено о том, что юниты в Force Commander смогут набирать experience. Представьте себе, разработчики слово сдержали, но узнал я об этом где-то в миссии пятой-шестой... Experience юниты действительно со временем набирают, но в 95 случаях из ста раньше этого они благополучно помирают. Полезная feature, ничего не скажешь...

Едем дальше. Как и в большинстве других real-time стратегиях, в **Force Commander** наличествуют ресурсы. Но... здесь разработчики решили быть оригинальными. Вместо сбора быстрорастущих минералов нам придется зарабатывать командные очки, которые тратятся на постройку юнитов и зданий. Примитивно схему игрового процесса можно нарисовать таким образом: убил солдатика — можешь построить солдатика. Конечно, сколько можно подстригать какие-то разноцветные камешки, которые мгновенно превращаются в деньги! Это же бред! Впрочем, с точки зрения логики **Force Commander** тоже недалеко ушел. Если полководец достигает успехов на поле брани, то ему необходимо эти успехи закрепить. Ну а если он ведет себя как последний лох и допускает гибель хотя бы одного из своих солдат, то пускай дохнет на дремучей планетке. Все равно ему уже ничто не поможет. Мои поздравления разработчикам! Такое надо было, как минимум, придумать! Насколько меньше юнитов становится у вас, настолько больше их становится у противника. И, наоборот. Спрашивается, какого черта я должен идти атаковать базу противника, если свои тактические преимущества я не могу использовать благодаря отвратному интерфейсу, отсутствию искусственного интеллекта и графическим багам, а стратегических преимуществ у меня нет по определению. Впрочем, стимулировать противника на атаку своей базы также не особенно просто.

Если бы, скажем, полгода назад я бы прочитал все то же самое в каком-нибудь журнале, я бы ни на секунду не поверил ни одному слову. Не может нормальный разработчик в здравом уме и трезвой памяти понаделать такое количество непростительных детских ошибок. Сейчас я вспоминаю все неудачи Lucas Arts, но никак не могу вспомнить ничего подобного. Star Wars: Rebellion? Полноте, в него было интересно играть! Star Wars: Gungan Frontier? Да ладно, разве можно воспринимать сие чудо как самостоятельный проект! Ну а если учесть, что проект находился в разработке больше трех лет, если вспомнить все надежды, которые возлагались на **Force Commander**, то... Провал. Однозначный провал.

СИ

РАЗОРВАННОЕ НЕБО: КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА

Платформа: PC
Жанр: военный авиасимулятор
Издатель: 1С
Разработчик: Empire Intreactive/Nival Interactive
Требование к компьютеру: P-166, 32 Mb RAM, 4x CD-ROM, 3D-акселератор
Онлайн: http://www.nival.com, http://www.empireflight.com
Дата выхода: II квартал 2000

Я шел по улицам вечерней Москвы уже почти пятнадцать минут. Жизнь вокруг била ключом. Кого-то даже разводным по голове. Впрочем, мне было не до этого.

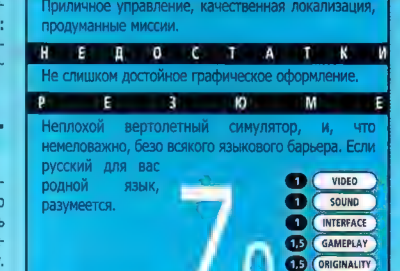
Вячеслав Назаров

Чем ближе к смерти, тем чище люди,
Чем глубже в тыл,
тем жирней генералы...
ДДТ «Пацаны»

Даже весенние девчонки, которые, как казалось, буквально летали над землей, не касаясь ее своими стройными ножками, не могли отвлечь меня от важного редакционного задания. Их воздушные платьица развивались в такт какой-то феерической музыке, услышать которую может каждый, кто самостоятельно прожил хотя бы одну Весну. Их прокуренные голоса, басом зовущие друг друга: «Машка, захвати мне еще пару бутылок третьей балтики!» — волшебной песней разносились над скверами и бульварами. Тьфу, ты... Не до этого мне, не до этого! Ведь я искал офис компании Nival Interactive, широко известной в узких кругах российских и не очень геймеров. Ведь именно эти маэстро компиляторов и кудесники кода являются ответственными за создание новой игры «**Разорванное небо: КА-52 против Команча**», обещающей стать одной из лучших представительниц славного семейства авиасимуляторов.

КУЛЕР) ВЕРТОЛЕТ. МАЛЕНЬКИЙ

После того как нашими родными депутатами был ратифицирован договор СНВ-2, стало совершенно очевидно, что совсем не спортивно устраивать ядерные баталии со столь скудным количеством ракет, которое останется после начала работ по нему. Поэтому неудивительно, что все армии всех стран мира, за исключением маниакальных исламистов-фундаменталистов, которым нужен мир (и желательно весь!), готовятся к эре не милосердия, но локальных конфликтов. Те государства, что победнее и/или не обладают достаточным количеством серого вещества в черепных коробках своих граждан, тренируют отряды головорезов-коммандос для выполнения маленьких, но имеющих большие последствия операций. Правильные страны помимо этого занимаются еще и разработкой совершенных средств уничтожения противников, которые и станут сражаться в тех самых локальных стычках. Как выяснилось, в качестве «оружия XXI века» лучше всего ис-



ДОСТОИНСТВА
Приличное управление, качественная локализация, продуманные миссии.

НЕДОСТАТКИ
Не слишком достойное графическое оформление.

РЕЗЮМЕ
Неплохой вертолетный симулятор, и, что немеловажно, безо всякого языкового барьера. Если русский для вас родной язык, разумеется.

7.0

1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS


MAXIDROM
МАЙ.
МОСКВА.
МАКСИДРОМ.
Москва 103,7 FM, 66,8 УкВ. Тел.: (095)935 7799 Факс: (095)956 3279
Ст-Петербург 102,8 FM, 73,8 УкВ. Тел.: (812)275 5865 Факс: (812)327 3075
MAXIMUM

пользовать летающих монстров. Это, разумеется, не мухи и кулеры, которые, как известно, тоже вертолеты, но слишком маленькие. Речь идет о напичканных электроникой стальных чудовищах, способных нести на себе несколько тонн оружия и черти какую броню. На самом деле в мире сейчас существует не так уж и много подобных машин. И с наиболее достойными из них можно познакомиться в игре «**Разорванное небо: КА-52 против Команча**». В ней главные роли играют наш родной российский крокодил, но не Гена, а КА-52 «Аллигатор», и американский индеец RAH-66 Comanche. Эти детища гениальных инженерных мыслей могут выполнять практически любые боевые задачи, независимо от того, происходят они днем или ночью, в дождь или в гололед, на трезвую голову пилота или после тяжкого праздника.

Обе боевые машины в игре воспроизведены с поразительной точностью. Начиная с внутреннего убранства кабин, продолжая системами вооружения, навигации и прочего и прочего, и заканчивая динамикой полета — все призвано отражать реальность. Однако во время пробного полета, сделанного как на RAH-66 Comanche, так и на КА-52, вашего покорного слугу смутил следующий факт. Дело в том, что у пилотов вертолетов (прошу прощения за рифму) есть возможность зафиксировать высоту, на которой они совершают экскурсии на вражеские объекты. В «**Разорванном небе**» выяснилось, что в данном случае устанавливается высота не над уровнем моря, а исключительно над лежащей внизу плоской, но толстой земли. Это выливается в то, что если пролететь над какой-нибудь ямкой, то умная машина моментально сбросит высоту, чтобы от нижней точки впадины до брюшка вертолета оставалось некогда зафиксированное расстояние. То же самое, но с противоположным знаком, происходит, если пролететь над какой-нибудь выпуклостью. Достаточно неприятный эффект, поскольку приходится вновь разбираться с идеальной высотой, включая и выключая разные рубильники. Впрочем, не исключено, что так и происходит на реальных боевых вертолетах, но опыта полета на них у меня пока еще не было.

В 1990 году штаб в то время еще советских ВВС опубликовал свои требования к противотанковому вертолету, от которого, помимо всего прочего, требовалось наличие возможности ведения боевых действий в темное время суток. В ответ на это Московский вентиляторный завод быстро сбацал двухместный Ми-28, а товарищ Камов со своим конструкторским бюро представил одноместный КА-50. Обе винтокрылых машины в 1994 году сумели приглянуться кабинетным генералам, а в 1995-м безвременно ушедший от нас (с поста президента) Ельцин подписал указ о поступлении КА-50 на вооружение. После этого в течение нескольких лет был разработан двухместный вариант КА-50, который использовался для обучения пилотов. КА-52 представляет собой усовершенствованную версию тренажерного КА-50. Таким образом, по существу новый вертолет на 80-85% повторяет своего предшественника. Но, тем не менее, это полностью самостоятельная машина, являющаяся одним из лучших боевых вертолетов в мире. Прототип этого творения российских авиаторов был впервые представлен на авиасалоне в Бангалоре (Индия) в 1996 году.

Но, в принципе, в «**Разорванном небе**» настройке поддается абсолютно все. По крайней мере так показалось такому опытному пилоту, как я. При определенных навыках и знании авиатерминов можно добиться того, чтобы винтокрылые машины вели себя в воздухе идентично со своими реальными товарищами. Ветер, восходящие воздушные потоки, всевозможные катаклизмы, вызываемые как работой самой техники, так и внешними факторами, заставляют изо всех сил держаться за джойстик-штурвал, поражаясь тому, до чего дошла техника. Впрочем, настройке поддается не только окружающая бойцов реальность, но и уровень сложности полетов. Сделано это, конечно, для того, чтобы начинающие пилоты могли еще и сражаться, а не только бороться с коварной машиной, заставляя ее лететь туда, куда хочется им, а не электронным мозгам вертолета. Если честно признаться программе, что вы являетесь новичком, то она благородно избавит вас от необходимости управлять устройствами наведения и целеуказания. Таким образом, чтобы обречь жертву на смерть, достаточно лишь посмотреть на нее, после чего она автоматически станет целью номер один. Также ведомые, зная что в бой их ведет зеленый и весь в пупырышках, как огурец, командир автоматически открывают огонь по противнику, не дожидаясь специальных команд, которые в «**Разорванном небе**» имеются в достаточном количестве.

ТОЛЬКО ПОЛЕТАХ ЖИВ ВЕРТОЛЕТЫ

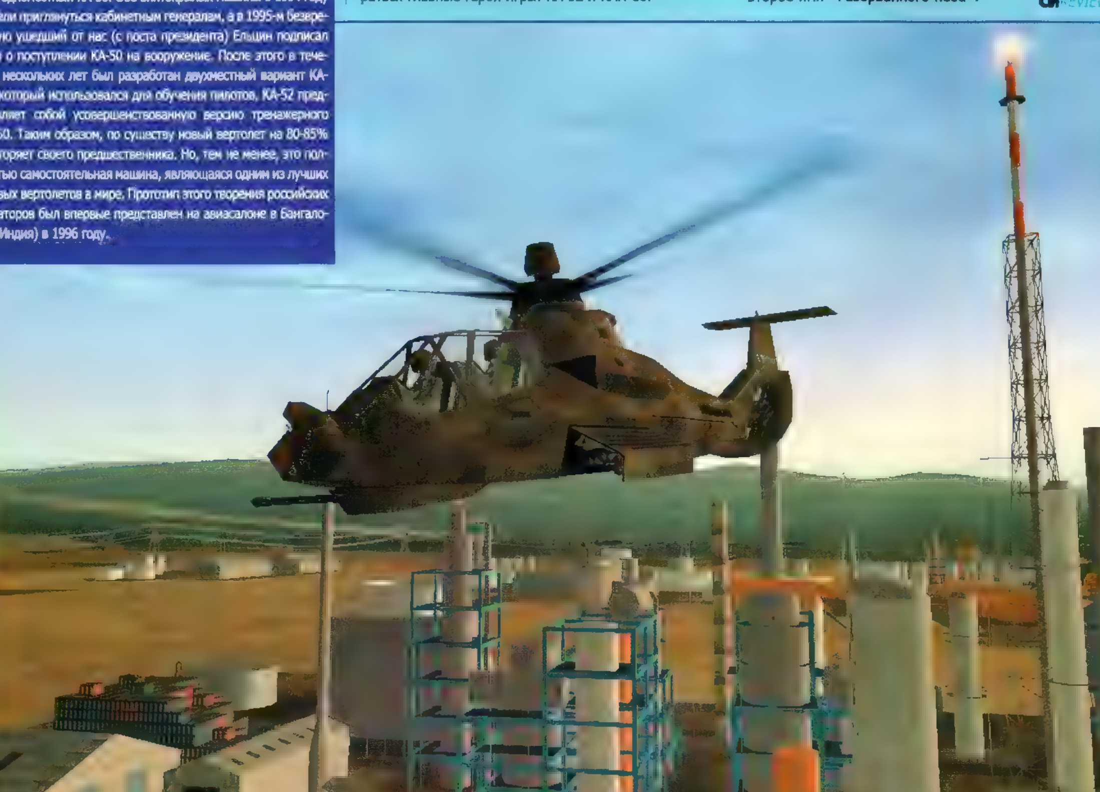
Жить в «**Разорванном небе**» КА-52 и RAH-66 придется в трех зонах, где яркими кострами горят войны. Удивительно, но России среди них нет. И то слава Богу. Зато есть Тайвань, Ливия и Саудовская Аравия вместе с Йеменом. По словам разработчиков, смоделированы они с помощью электронных карт, полученных со спутников. Но если наличие тех или иных рек, дорог, возвышенностей, низин и прочих глобальных географических объектов передано довольно точно, то с декоративными предметами ситуация обстоит не так радостно. Конечно, по сравнению с той же Apache vs. Havoc движок игры несколько изменился в лучшую сторону, но все-таки вся его мощь ушла в обеспечение реалистичности полета. Что касается визуального воплощения территорий, где ведутся боевые действия, то оно находится на высоте, явно меньшей чем та, на которую могут забраться главные герои игры: КА-52 и RAH-66.

В конце 1980-х годов американцы столкнулись с необходимостью технического переоснащения своих вертолетных частей, дабы те могли эффективно выполнять специальные задания, не связанные с привлечением значительных сил. Для этого в 1988-м Министерство Обороны США разбросало над океаном рынка наживку в виде тендера, на который моментально откликнулись такие акулы капитализма, как Boeing Helicopters и Sikorsky Aircraft, заключившие соглашение о партнерстве. В 1991 году партнеры получили контракт на создание четырех прототипов вертолетов, получивших название RAH-66 (Reconnaissance Attack Helicopter). В настоящее время, наняв больше тысячи субподрядчиков, Boeing-Sikorsky изо всех сил трудятся над программой по созданию «оружия XXI века». Недавние испытания двух Comanche'ей, которые ухитрились успешно пройти летные тесты, вселяют в конструкторов надежду, что им удастся еще долго жить за счет американских налогоплательщиков. Планируется, что очередной экспериментальный вертолет будет выпущен из родного ангара-инкубатора уже через год, а на вооружение армии США племя Команчей поступит в 2006 году.

И НОВ В ОЙ

Те кампании, в которых игроки смогут принять участие в «**Разорванном небе**», генерируются системой в интерактивном режиме. Большим плюсом является то, что территориально все миссии очень компактны: до всех целей можно добраться за минимальное время. Бой начинается сразу после того, как пилоты очутятся в кабине своего вертолета. Возможно, новая игра — единственный авиасимуляторный проект, в котором от вражеского выстрела можно погибнуть на собственном аэродроме, не успев подняться в воздух. Однако, если это все же удастся сделать, то впереди бойцов ждет много интересного. Им предстоит самостоятельно решать, чем заниматься в данный момент времени: биться над главным заданием, защищать конвой или броситься на помощь боевому товарищу. «Разорванное небо» действительно помещает игроков в настоящую военную кампанию, в которой может происходить все что угодно.

«**Разорванное небо: КА-52 против Команча**», безусловно, является очень интересным проектом. А при условии того, что на рынке достаточно давно не появлялись боевые авиасимуляторы, у игры есть все шансы занять первое место в рейтингах профессионалов, да и просто любителей. Ведь реальность — второе имя «**Разорванного неба**». **СИ** REVIEW



Платформа: PlayStation2
Жанр: Аркадная гонка
Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Количество игроков: 1-2
Онлайн: www.namco.co.jp

RIDGE RACER V

Сергей Овчинников

Должны сразу вам признаться: от долгожданного запуска в свет новой консоли PlayStation2 мы никаких сюрпризов не ожидали. Более того, не ожидали мы и увидеть в первые дни и месяцы жизни приставки, которая слишком поторопилась с тем, чтобы прийти на рынок, каких-либо особенных игровых достижений. Слишком уж мало времени и ресурсов было в распоряжении даже лучших и самых известных команд разработчиков, чтобы за реальных семь-восемь месяцев разработки удалось создать что-либо сногсшибательное.

Ridge Racer V был произведен на свет достаточно солидной командой из 50 человек всего лишь за год, причем реально активная работа над проектом велась лишь около семи месяцев. Для сравнения можно заметить, что, например, супершедевр Legend of Zelda создавался на протяжении трех лет командой из почти 200 человек, причем на платформе, технические возможности которой были уже достаточно хорошо известны. Впервые представ в неиграбельном виде на осенней выставке Tokyo Game Show в сентябре прошлого года, проект в силу своей не особенной привлекательности полностью оказался в тени более солидных игр Tekken Tag Tournament и, естественно, Gran Turismo 2000. Однако несмотря на то, что RR5, несомненно, находился в более «сырой» стадии, все-таки именно эту игру Namco (видимо, не без помощи Sony) выбрала в качестве центрального проекта для запуска PlayStation2. И то, чего команда разработчиков смогла достичь в столь короткий срок, пусть и не является революционным прорывом ни в графике, ни тем более в игровом процессе, все же вызывает исключительно положительные эмоции.





Графические особенности практически всех выходящих игр мы обычно обсуждаем ближе к завершению обзора, однако в случае с **Ridge Racer V,** пожалуй, стоит сделать исключение, ведь в области игрового процесса никаких особенных новаций в сериале не просматривается с самого его рождения. PlayStation2 оказалась на деле совершенно иной системой, нежели рекламировала ее Sony. Как и предсказывали многие аналитики, работать параллельно с двумя процессорами (один из которых, как нам подсказали в Namco, отвечает за статическую картинку, а второй должен, по идее, обрабатывать графику уже интерактивных, не просчитанных заранее объектов), вмещаться в смехотворно малый четырехмегабайтный текстурный буфер и пользоваться всеми теоретически доступными разработчикам спецэффектами — все это оказалось делом весьма сложным, и многим командам оно оказалось вообще не по плечу. Однако опытные программисты из Namco сумели в короткий срок вполне сносно научиться работать по крайней мере с одним из этих процессоров, а именно с Emotion Engine, который отвечает за статичную графику, причем это заметно как в **Ridge Racer V**, так и в Tekken Tag Tournament. В Ridge Racer'е это выражается в великолепных световых эффектах и невероятно качественно сделанных моделях автомобилей, в которых достаточно простое полигонное построение (машинки выглядят лишь в пару-тройку раз более детализированными, чем на PlayStation, если как следует приглядеться) компенсируется великолепными блестящими текстурами. Отражения на стеклах и корпусах автомобилей поначалу кажутся абсолютно реальными. Действительно — едешь по парку, и по машине ползет тень деревьев, а в туннеле вы отчетливо видите отблеск мощных ламп. Тем не менее, стоит лишь немного заострить внимание на том, что вы видите на экране, и становится ясно, что все эти эффекты — не более чем весьма хит-

ДОСТОИНСТВА

Быстрая графика, хорошие спецэффекты, отличный дизайн и музыкальное оформление.

НЕДОСТАТКИ

Мало разнообразия на трассах, множество недоработок и перенесенных с оригинальной PlayStation проблем, появления которых можно было избежать.

РЕЗЮМЕ

Лучшая игра на PlayStation2 оказалась далеко не лучшей гонкой в истории. Но своих достоинств она от этого не теряет.















роумная подделка. Ничего страшного в этом, разумеется, нет, просто слушать и читать о фантастических реальных отражениях и деревьях, на которых видно каждый листочек, со временем становится просто противно. Деревья в **RR5** самые обыкновенные, спрайтовые, и совершенно непонятно, чем они отличаются от таких же растений в Need for Speed или Gran Turismo. Весьма примитивны в новом Ridge Racer и текстуры большинства объектов на трассе. Ни горы, ни море, ни тем более здания футуристического Ridge City не впечатляют так, как должна впечатлять графика на новой сверхмощной приставке. Ridge Racer спасает чрезвычайно грамотный дизайн трасс и огромная, невиданная пока на игровых приставках стабильная скорость смены кадров на уровне 60 в секунду без малейшего притормаживания или каких-либо заметных графических багов.

В отличие от Ridge Racer Type 4, где все-таки трассы были разбросаны по четырем самым различным городам, **RR5** возвращается к своим истокам. Все трассы в игре размещены в одном единственном городе Ridge City, причем в большинстве своем они являются своеобразными ремейками трасс из Ridge Racer и Ridge Racer Revolution, так что наверняка вызовут у многих ветеранов ностальгическую слезу, а возможно, и небольшой приступ гнева к противной ленивой Namco. Надо, впрочем, отметить, что работа над трассами была и без того проделана весьма внушительная, и кататься по абсолютному большинству из них — сплошное удовольствие. Всего в **RR5** семь треков, проложенных по трем основным маршрутам. Имеется два основных маршрута по городу в трех вариантах плюс мегаскоростной овал вокруг аэропорта, никак не пересекающийся с основными трассами. Впрочем, в силу этой самой овальности особенно интересных гонок на Airport Ring ожидать не следует. Нет в новом Ridge Racer и сюжетного режима, нет также и кампаний в чистом виде. Все, что выдано на растерзание игроку — это стандартный чемпионат (представленный в пяти видах на каждый из выбранных уровней сложности) со следующими в различном порядке трассами и выбором времени суток для гонки — днем, вечером или ночью. Наиболее красив вечерний вариант с характерными для PlayStation 2 эффектами от заходящего солнца. Имеется также и своеобразный deathmatch, особый режим, в котором вы состязаетесь с хорошо натасканным противником, который, вдобавок ко всему, еще и имеет лучшую машину. Победить такого злодея не просто, однако победным трофеем станет автомобиль вашего врага, который затем можно опробовать и во всех остальных режимах. Также новые машинки можно получить, выигрывая этапы всех чемпионатов, что в результате приведет общее количество доступных машин до нескольких десятков. Еще одна радость — особые машинки, сделанные в стилистике величайшего Namco'вского хита Pac-Man, но их можно открыть лишь пройдя по трассе в общей сложности более 3 тысяч километров, — для этого потребуется играть в **RR5** не меньше пары недель.

Можно ругать Ridge Racer за простоту и примитивность, за нереалистичное и даже антиреалистичное управление, нельзя лишь обвинить Namco в отсутствии вкуса. Ridge Racer всегда был и по сей день остается эталоном стильной подачи игрового процесса. Культовая CG-модель в заставке и куча небоскребов еще не гарантируют этого ощущения стильности всего происходящего. После даже поверхностного нашего знакомства с той частью команды разработчиков, что ответственна в Namco за графический и звуковой дизайн, никаких вопросов относительно этой невероятной стильности Namco'вских проектов у нас уже не осталось. **Ridge Racer 5,** не будучи сверхшедевром, берет своей скоростью, отличным дизайном и более чем симпатичной графикой, легко превосходящей местами многое из того, что мы уже видели на Dreamcast, но все еще намертво привязанной к оригинальной PlayStation. Играть в новое творение Namco легко и весело, управление (с оговоркой на его традиционные заносы) никогда не подводит, машинки сверкают всеми тридцатью двумя фарами (в заезде участвует теперь до 16 автомобилей), а жизнь кажется занятием чрезвычайно милым. В общем, практически все недостатки, связанные со страстным желанием ненормальной Sony выпустить консоль на рынок как можно скорее, Ridge Racer'у можно простить. Хорошая игра, все-таки...





TEKKEN TAG TOURNAMENT

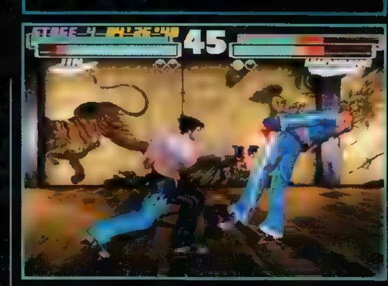
Борис Романов

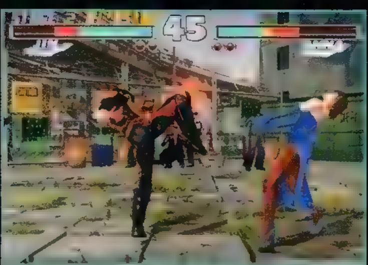
Писать обзор Tekken Tag Tournament для PlayStation 2 — занятие неблагодарное. Критиковать продолжение популярного творения одной из самых известных японских компаний, которое достигло культового статуса среди игроков всего мира, на самом деле не хочется. Но, с другой стороны, восхвалять его просто не за что.

Платформа:	PlayStation 2
Жанр:	fighting
Издатель:	Namco
Разработчик:	VS
Кол-во игроков:	1-2
Онлайн:	www.namco.com

Более того, весь обзор Tekken Tag Tournament можно было бы уместить в одном предложении, объяснив всем, кто этим интересуется, то, что эта игра является переведенным с PlayStation сборником всех прошлых теккенов, в котором вам позволят выбрать перед началом боя сразу двух, а не одного персонажа, которых теперь можно и нужно менять во время поединка. В общем, Namco в своей новой драке, к большому сожалению, не смогла уберечь себя от Capcom'овской болезни и позволила себе расслабиться, выпустив в свет не новый продукт, а лишь незначительно улучшенную версию своего предыдущего хита, разработанную исключительно для своих самых упертых поклонников. А что еще оставалось Namco делать? Популярность драк в залах игровых автоматов и на игровых приставках неуклонно снижается, так как ими теперь интересуются в основном одни лишь фанаты этого вида спорта. С другой стороны, расходы на разработку новых игр даже в таком развитом жанре, как этот, неуклонно растут. Такие компании, как Capcom и SNK, уже давно решили эту проблему, причем довольно кардинальным образом. Они с большим успехом ежегодно выпускают, как какая-нибудь Electronic Arts, апдейты своих старых хитов, выдавая их за новые игры. И все, как это ни странно, этому безумно рады.

А тут еще PlayStation 2. Приставка, несомненно, мощная, но не без своих проблем (особенно с применением в играх такого простейшего спецэффекта, как сглаживание углов, или по-научному anti aliasing'а). Программировать на нее красивые игры, которые можно причислить к так называемому «новому поколению», довольно трудно, а вот заработать на ней легкие деньги сегодня очень даже просто. А так как Namco занимается производством игр ради





искусства довольно редко, то ни для кого, надеюсь, не будет особым шоком узнать, что разработанный исключительно ради денег Tekken Tag Tournament при переводе (опять же исключительно ради денег) на PlayStation 2 превратился в нечто странное. Он, во-первых, довольно некрасив, особенно для игры, разработанной для 128-битной приставки. Ну а во-вторых, он уж слишком похож как по своему виду, так и по своему содержанию на аналогичные игры для оригинальной PlayStation. В свое время мы подобного ожидали от перевода на Dreamcast знаменитого теперь Soul Calibur'a. Однако в жизни все случилось совсем наоборот. Владельцы сеговской приставки получили себе в коллекцию расширенную и действительно красивую версию оригинальной драки от Namco, тогда как владельцы новой приставки от Sony получили себе в коллекцию сделанный на скорую руку перевод апдейта игры трехлетней давности. Последнее обстоятельство способно убить любого, кто ждал с замиранием сердца выхода в свет PlayStation 2, буквально наповал, поэтому нам просто приходится заранее предупреждать вас о том, чтобы вы от Tekken Tag

ДОСТОИНСТВА

Огромный выбор бойцов, возможность переключаться во время боя на второго персонажа, великолепный вступительный ролик.

НЕДОСТАТКИ

Игра не похожа на проект, созданный для приставки нового поколения. Игровой процесс Tekken'a за последние несколько лет практически не изменился.

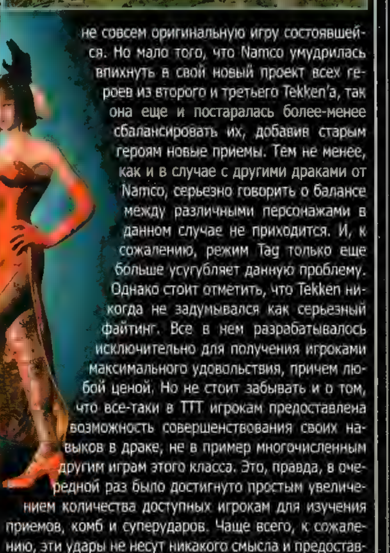
РЕЗЮМЕ

Сделанный на скорую руку файтинг, рассчитанный, в основном, на фанатов Tekken'a.

7.5

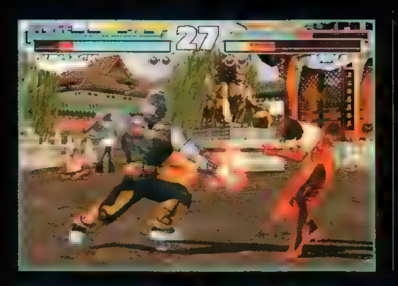
1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





Tournament'а для PS2 особенно ничего не ждали.

Уяснив же для себя все вышесказанное (для этого лично мне понадобилась целая неделя), можно, наконец, приступить непосредственно к игре в Tekken Tag Tournament и, соответственно, начать детальный его анализ. Тратить время и место в журнале на объяснение основных принципов любого Tekken'а, к счастью, сегодня уже не надо. Гораздо важнее будет отметить все отличительные черты этой игры от ее предшественницы. Во-первых, стоит уделить побольше времени самой главной «фишке» этой игры, а именно так называемому tag'у. Этим словом вот уже который год принято в файтингах называть возможность замены во время боя одного персонажа другим. В действительности это выглядит следующим образом. Перед началом боя вам предоставляется



возможность выбрать двух бойцов, которые, по вашему мнению, смогут составить достойную пару. Одновременно с этим компьютер, или второй игрок, делает то же самое. Соответственно, когда начинается бой на экране, вы можете лицезреть не две, а целых четыре полоски жизни. И если во всех остальных драках, в которых используется tag, за состоянием здоровья каждого конкретного бойца можно просто не следить, то в TTT вам это придется делать регулярно. Все дело в том, что вашей команде засчитывается поражение в том случае, если будет убит любой из двух выбранных вами героев. Соответственно, во время боя вам просто придется менять своих бойцов, чтобы избежать неминуемой смерти. С другой стороны, эта особенность TTT открывает другому игроку или компьютеру новую возможность по уничтожению своего оппонента. Так как менять героя вы можете только тогда, когда он стоит на ногах, то для быстрой расправы над соперником вы просто можете попытаться не давать ему опомниться. Тем не менее, дополнение этой опции немного расширяет спектр тех возможностей, которые предлагает игроку Tekken Tag Tournament. Также стоит, наверное, отметить и то, что в TTT вы сможете объединять атаки двух выбранных вами персонажей. Это, к сожалению, можно сделать не всегда и не везде, но зато в действенности объединения усилий двух бойцов вряд ли кто может усомниться.

Второй интересной особенностью описываемой здесь игры является довольно большое количество представленных в ней бойцов. Нет, безусловно, по этому показателю новому творению Namco еще трудно тягаться с такими богатыми на персонажей играми, как Marvel vs. Capcom 2 или King of Fighters 99. Но и имеющихся в TTT героев вполне хватает для того, чтобы назвать эту



не совсем оригинальную игру состоявшейся. Но мало того, что Namco умудрилась впихнуть в свой новый проект всех героев из второго и третьего Tekken'а, так она еще и постаралась более-менее сбалансировать их, добавив старым героям новые приемы. Тем не менее, как и в случае с другими драками от Namco, серьезно говорить о балансе между различными персонажами в данном случае не приходится. И, к сожалению, режим Tag только еще больше усугубляет данную проблему. Однако стоит отметить, что Tekken никогда не задумывался как серьезный файтинг. Все в нем разрабатывалось исключительно для получения игроками максимального удовольствия, причем любой ценой. Но не стоит забывать и о том, что все-таки в TTT игрокам предоставлена возможность совершенствования своих навыков в драке, не в пример многочисленным другим играм этого класса. Это, правда, в очередной раз было достигнуто простым увеличением количества доступных игрокам для изучения приемов, комб и суперударов. Чаще всего, к сожалению, эти удары не несут никакого смысла и предоставлены игроку только для того, чтобы он мог разнообразить ими происходящее на экране. Но так как именно этого порой недостает нам в других, более продуманных и серьезных драках от других производителей подобной продукции, то мы можем Namco за это только похвалить.

В отличие от дримкастовской версии Soul Calibur'а, в TTT для PS2 вы не найдете действительно интересного дополнительного режима для одиночной игры, так что кроме как для игры вдвоем этот продукт, в общем-то, не предназначен. Но зато в нем, наряду со стандартными дополнительными режимами, имеется одна очень веселая и достаточно интересная мини-игра, а именно теккеновский боулинг.

Осталось поговорить о графике и о техническом исполнении описываемого здесь продукта. Для его реализации Namco действительно постаралась как можно лучше использовать возможности PlayStation 2. Модели персонажей в нем заметно похорошели, а задний план наконец-то зажил своей собственной жизнью. Однако тот факт, что эту игру изначально разрабатывали для обычной PlayStation, разработчикам так скрыть и не удалось. Анимация персонажей как была на уровне 32-битной игры, так и осталась, а псевдотрехмерные арены, как и раньше, пугают игроков отсутствием целостности. Именно поэтому особого восхищения TTT на PS2, к сожалению, не вызывает. И этому также не помогает и тот факт, что даже на такой мощной приставке, как PS2, управление персонажами у Namco все еще почему-то запаздывает.

Подводя итог, стоит отметить, что если бы эта игра вышла не на PlayStation 2, а на оригинальную PlayStation, то ее оценка, а также удовлетворение от ее покупки были бы значительно выше. Но так как этого не произошло, то нам приходится признать, что TTT для PS2 просто не смог оправдать возложенных на него надежд. Будем надеяться, что в четвертом Tekken'е Namco все-таки исправится, и мы сможем констатировать тот факт, что одна из самых популярных игр двадцатого века наконец-то получила второе рождение.



KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Сергей Овчинников

Феномен усталости от 3D» — иначе то, что сегодня творится на японском игровом рынке, и не назовешь. Все эти 3D-Action, 3D-Adventure, ролевушки с трехмерными боями и уж конечно трехмерные платформеры за добрых пять лет тотального превосходства над старыми добрыми двухмерными играми в стиле SNES и Megadrive успели бывалым игрокам порядком поднадоесть. И хотя в конечном счете 3D — это все равно круто и здорово, жизнь показала, что двухмерные игры забыты совершенно зря.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: 2D-платформер
Издатель: Nintendo
Разработчик: Hal Laboratory
Количество игроков: 1
Онлайн: www.nintendo.com









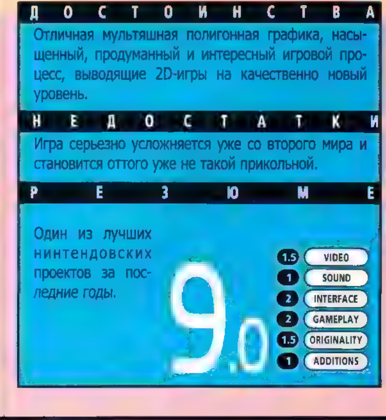
Пожалуй, единственной крупной японской фирмой, которая остается верной старым добрым принципам «хождения слева направо», причем вовсе не из-за недостатка возможностей, финансов или таланта (к таким относятся всем известные бракоделы типа Capcom или SNK), является Nintendo. Именно на ее мощной 3D-системе увидели свет такие почти эпохальные проекты, как Yoshi's Story или Treasure'овские Yuke Yuke Troublemakers и недавний шедевр Bangaioh. И несмотря на более чем прохладное принятие публикой второй серии похождений Yoshi, это не остановило известную команду Hal Laboratory. Многострадальный проект **Kirby 64** (анонсированный еще в 1995 году как полностью трехмерная головоломка с элементами Action) вернулся к своим истокам, а именно превратился в классический 2D-платформер. Правда, с новым полигонным закосом. Надо сказать, что несмотря на богатую историю сериала Kirby, когда маленький розовый колобок прыгал, бегал и пожирал врагов в трех или четырех сериях на SNES, последнюю серию игры можно смело назвать как самой красивой, так и самой продуманной с точки зрения игрового процесса.

Конечно же, ностальгия — это основное чувство, заставляющее всю нашу редакцию буквально запоем играть в только что вышедшего в Японии (и выходящего совсем уже скоро в Америке) **Kirby 64**, причем проделывать все это с энтузиазмом и радостью детишек из детсада. А тем временем под действительно красивой и яркой оболочкой «игры для детей», как и почти всегда у Nintendo, прячется вполне серьезный, разноплановый и оригинальный игровой процесс. Пусть игре и не достает глубины Mario или целостности Zelda, все же **Kirby 64** можно считать одним из самых удачных 2D-платформеров всех времен. Основой игрового процесса в Kirby является не столько прохождение уровней, сколько борьба с многочисленными врагами и поиск способов дотянуться до секретов. Практически любого противника Кирби может попросту скушать, получив возможность либо бросить трупом врага в другого монстра или проглотить его в надежде получить один из бонусов. Эти бонусы, которых всего насчитывается шесть видов, позволяют Кирби менять свою форму и методы атаки. Так, например, получив в распоряжение своеобразный серп, наш герой научится сбивать врагов бумерангом, изготовленным из его собственного тела. Электрический power-up позволяет ударять врагов током и так далее. Но основную часть разнообразия и интересности в игру привносит тот факт, что все эти бонусы можно и нужно по ходу дела комбинировать. Так, например, каменный + электрический power up'ы позволяют привязать к гигантскому булыжнику электрическое лассо, которое будет разить всех врагов в пределах целого экрана. Двойная бомба превратится в ракету. Двойной серп даст вам в распоряжение жуткое зубастое существо, летающее по эллипсоидной траектории и сражающее всех наповал. Искать новые комбинации почти так же весело, как и применять все эти искрящиеся спецэффектами суперприемы. Помимо всего прочего, Кирби еще наделен способностью левитировать в воздухе, правда, не очень долго. Уровни в игре специально созданы с огромным количеством развилок и секретов, чтобы игра быстро не наскучила. Той же цели служит и невероятный дизайн — на каждом из уровней используется новый набор текстур и объектов, в результате чего никаких повторений в игре вы не найдете; именно поэтому Kirby и занимает неприлично крупный для 2D-игры объем в 256 Мегабит.

Kirby 64 после своего появления на японском рынке всего за две недели был продан полумиллионным тиражом, причем в большинстве магазинов игра была мгновенно распродана (чему мы сами были непосредственными свидетелями). Так что, думается, все усилия Hal Laboratory по возвращению в нашу жизнь такого великого жанра, как 2D-платформер, будут вознаграждены. Миллион копий уже практически в кармане, а на N64 появился еще один шедевр класса «не купить невозможно».

СИ REVIEW





ДОСТОИНСТВА

Отличная мультяшная полигонная графика, насыщенный, продуманный и интересный игровой процесс, выводящие 2D-игры на качественно новый уровень.

НЕДОСТАТКИ

Игра серьезно усложняется уже со второго мира и становится оттого уже не такой прикольной.

РЕЗЮМЕ

Один из лучших нинтендовских проектов за последние годы.

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

9.0


106.8 FM
радио
СТАНЦИЯ
2000
сегодня музыка звучит так!
ФОТОГРАФ К. ПОПОВ

в сотрудничестве с www.3dnews.ru



НОВОСТИ

IBM *ПРОДОЛЖАЕТ* УЛУЧШАТЬ *ЖЕСТКИЕ* ДИСКИ

Очередной рекорд компании — 32Гб жёсткие диски для мобильных систем. Диски рассчитыны на работу с цифровым аудио и видео, поддерживается новый вид коррекции ошибок, специально для работы с видео. Алгоритм отличается от "стандартного", используемого для коррекции ошибок при работе с обыкновенными, например текстовыми, документами.

Модель Travelstar 32GH ко всему прочему ещё и самый большой мобильный привод. Скорость шпинделя — 5400 оборотов в минуту, что на 1200 оборотов больше стандартной скорости для этого класса винтов. Есть и 20Гб модель — Travelstar 20GN предназначен для сверх-мобильных машин, один диск этого накопителя имеет плотность 17.1 миллиарда бит на квадратный дюйм. Это высочайший показатель для жёстких дисков. Все модели имеют стеклянные пластины, технологию load/unload, GMR головки, улучшенную систему энергосбережения.

ЕЩЕ *ОДНА* ПЛАТА *НА* GEFORCE *256* С *64МБ* ПАМЯТИ

Основные производители карт на ядре GeForce 256 уже анонсировали 64-х мегабайтные модели. Безусловно, сейчас это ещё дорого, но история не раз показывала, как большие обьёмы памяти быстро вытесняли меньшие. А ведь ещё несколько лет назад пользователи на полном серьёзе раздумывали, брать ли акселератор с 4Мб памяти или с 6.

Компания Leadtek, не желая отставать от таких грандов как Creative и ASUS анонсировала в пятницу 64-х мегабайтную версию LeadTek WinFast GeForce 256 DDR. Новая плата поставляется с отличным от GeForce 256 DDR Revision A радиатором, имеет DVI интерфейс, S-Video и RCA TV выходы. Предполагаемая цена в пределах $400 за плату. Столь высокой она не будет оставаться долго, так как после анонса и начала продаж GeForce 2 цены на старые модели должны серьёзно упасть. Основным фактором, влияющим на цену остаётся обьём набранной на плате памяти. Даже имея сверх дешёвый чип и экономя на остальных компонентах системы фирма не сумеет выпустить дешёвую модель с большим обьёмом видео памяти.

НЕМНОГО *О* AMD, *МЕДИ* И *THUNDERBIRD*

Для того, чтобы оставаться на шаг впереди Intel AMD вынуждена плотно работать над новыми продуктами. Завоевать нынешние позиции компании было очень сложно. Многие ещё помнят первые попытки конкуренции с процессорами Pentium и Pentium II. Сегодня компания полностью реабилитировала своё имя в глазах пользователей, однако расслабляться нельзя — Intel ждёт шанса поквитаться.

Появилась информация о том, что компания начала продажи сэмплов первых действительно "медных" процессоров. Пока не известна стартовая частота готовящегося продукта, более известного как Thunderbird. По непроверенным данным процессор выйдет с частотой, максимально близкой к одному гигагерцу. Напомним, что это будет процессор с увеличенным on-die кэшем второго уровня, использующий медные соединения. и изготовленный по 0.18 мкм технологии. Производство чипа будет базироваться на FAB30 в Дрездене по шестислойной технологии. Прежде у компании были планы начать производство медных процессоров раньше, но зимой 1999 проект был приостановлен и перенесён на конец первого квартала 2000. Ожидается, что компания начнёт выпуск Thunderbird к уже к лету, по данным из AMD тестировавшиеся сэмплы уже сегодня показали отличную производительность.

Медные соединения имеют большой потенциал, но из ведущих компаний их пока внедрила только IBM в своих процессорах PowerPC. Не смотря на то, что серия Coppermine названа именно от слова Copper (медь), даже последние 1ГГц процессоры Intel не используют медных соединений. Первое появление систем на меди планируется в начале следующего года параллельно с использованием материалов с сниженным k-фактором и процессом 0.13 мкм. К этому времени AMD планирует представить 32-х и 64-х битные модели процессоров (Sledgehammer), стартовая частота которых будет в районе 2ГГц. И немного о прибыли компании за первый квартал. Ожидается, что доходы AMD составят $1.06 миллиарда долларов. В эту цифру будет внесена и прибыль от удачных продаж Flash памяти.

3DFX *ЗАКЛЮЧАЕТ* СОГЛАШЕНИЕ *О* СОТРУДНИЧЕСТВЕ *С* INTEL

Очень интересные телодвижения совершает 3dfx. Сначала анонс Rampage, затем покупка GigaPixel, теперь кросс-лицензирование с Intel. Президент 3dfx, доктор Алекс Льюпп считает, что Intel имеет доступ к стратегически важному для 3dfx пакету патентов. Сотрудничество с Intel может принести интереснейшие плоды, особенно учитывая, что с компанией заключено лицензионное соглашение со стороны S3. Которая в свою очередь кросс-лицензирована с nVidia. К слову о S3. Интересно, как будет обстоять вопрос кросс-лицензирования в случае продажи графического отделения S3 концерну VIA.

В целом сегодня мы ожидаем от 3dfx не столь массивных действий о покупке и лицензировании, сколько выхода продуктов на VSA-100. Безусловно компания способна разработать интереснейший продукт, но пропустив ещё один цикл она окажется на грани фола. А в пресс-релизе есть интереснейшая фраза — "3dfx Interactive Inc — глобальный лидер в разработке и маркетинге 3D технологий..." Особенно в маркетинге. От скромности они не умрут.

НОВЫЙ *PDA* ОТ *SONY*

Heise Online анонсировал появление нового PDA органайзера от Sony под управлением PalmOS. Устройства этого типа становятся всё популярнее в Европе и США, аккумулируя в себе многие концептуальные возможности связи. Модель от Sony оснащена цветным LCD экраном и видеокамерой. Выбирая OS компания наверняка задумалась о конкуренции предстоящего X-Box с PlayStation II, и дабы никак не зависеть от Microsoft выбор пал в сторону PalmOS.

CREATIVE *НАЧАЛА* ПРОДАЖИ *NOMAD* II *MP3* ПЛЕЙЕРА

Основной проблемой мобильных устройств для проигрывания MP3 является низкий обьём их встроенных и дополнительных носителей. Удовольствие от прослушивания одного сборника музыки на протяжении нескольких часов сомнительно, а кроме этого данные на плейер нужно ещё

некоторое время закачивать. Сегодня обычные MP3 плейеры — не более чем дорогие малофункциональные игрушки, которые превратятся в действительно интересные устройства перейдя порог в несколько сотен мегабайт на носитель. Существует две альтернативы для мобильных устройств — хранение MP3 композиций на встроенном жёстком диске или проигрывание их с CD носителя. Первый метод имеет все недостатки жёстких дисков — опасность повреждений при тряске, увеличение стоимости проигрывателя. Второй способ мягко говоря не очень компактен. Плейеры с использованием таких носителей появятся минимум через несколько месяцев, а сегодня компании продолжают продвигать малофункциональные проигрыватели на различных карточках.

Компания Creative представила новую модель Nomad II, использующую в качестве носителя Solid State Floppy Disk Card. Понимая, что проигрывать в течении долгого времени одну и ту же музыку не интересно Creative встроила в Nomad II стандартный FM тюнер, способный сохранить пресеты 32 станций. Кроме того новый Nomad может осуществлять запись и закачивать её на PC. Управление осуществляется кнопками на корпусе, состояние и информация выводятся на LCD экранчик. Ожидаемая стоимость 64-х мегабайтной модели — $329. Простенькая 32-х мегабайтная модель обойдётся в $229. Плейер так же совместим с карточками SmartMedia, стоимость которых составляет $99 за 32-х мегабайтную модель.

Анализируя приведённую информацию нельзя сказать, что устройство будет популярно в России. За сумму в $418 (Nomad II плейер + карточка 32Мб) можно купить хороший CD плейер от известного производителя и простенький CD-рекордер. А накачав MP3 файлов из Сети назаписать собственных болванок с музыкой. Мы ждём начала коммерческих продаж CD/MP3 проигрывателей в России. Эти устройства имеют гораздо больший потенциал.

ХАКЕРЫ ПОЛЬЗУЮТСЯ PLAYSTATION II ДЛЯ КОПИРОВАНИЯ ФИЛЬМОВ

Открылся ещё один аспект возможного использования PlayStation II. RGB выход приставки может выводить данные на VHS магнитофон. Японские сайты уже полны информации о том, как это сделать. На выходе сигнал из RGB конвертируется в NTSC, игнорируя защиту Macrovision. По закону запрещено использовать аналоговые выходы на DVD проигрывателях. Sony может конечно сказать, что PlayStation формально не относится к такому роду устройств, но как ко всему этому отнесутся двинутые на защите от копирования DVD корпорации мы ещё не знаем. Второй серьёзный проступок. Сначала возможность проигрывать диски другой зоны при помощи паролей, теперь и вовсе копирование дисков на ленту.

ПРИ ПОМОЩИ SPITFIRE AMD НАНЕСЕТ УДАР ПО CELERON

Появилась информация, что 24 апреля будут серьёзно снижены цены на продукцию AMD. Компания продолжает войну с Intel и готовит ответ на Celeron SSE.

До последнего времени AMD была вынуждена одним продуктом конкурировать со всей линейкой Intel. С выходом Spitfire ситуация в корне изменится. По последним данным 550Mhz Spitfire будет предлагаться за $79, 600Mhz за $99, 650Mhz за $140, 700Mhz за $175. Безусловно упадут в цене и процессоры K6-2, максимумом для них станет порог в $50. Упадут и цены на Athlon — 1ГГц модель станет доступна за $1071, 950Mhz за $722, 900Mhz за $589, 850Mhz за $424, 800Mhz за $323, 750Mhz за $242, 700Mhz за $187, 650Mhz за $163.

Новые Celeron SSE будут доступны с частотами 633 и 667Mhz. Значит конкурировать им придётся именно с Spitfire 650 и 700Mhz. Скорость этого процессора наверняка не будет существенно ниже скорости оригинального Athlon. И это при очень низкой цене. Очередной раунд за господство на низком и среднем сегментах рынка. Сегодня лидерство явно за AMD.

AUREAL ЗАКРЫЛАСЬ

Директорат компании подал в отставку. Вероятных вариантов два — либо полный роспуск компании, либо, что более вероятно её покупка другим ведущим производителем. В первой ситуации мы никогда не увидим новых продуктов с поддержкой A3D, во втором этот API ещё может ожить. В результате мы имеем всего три претендента на рынок игровых аудио акселераторов — Yamaha, ESS и Creative. Самым крупным из них является Creative. Yamaha и ESS выпускают слабенькие карты, совместимые с ведущими стандартами и имеющие собственные плюсы и минусы. Фактически всё вернулось на круги своя — задающая тон Creative со своей линейкой Sound Blaster и мелкие производители, копирующие босса. Очень жаль, а мы так ждали Aureal SQ3500.

Сергей ДРЕГАЛИН

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

ДРИАДЫ
МИССИЯ 6 ДОРОГА ЖИЗНИ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы построите во втором городе рыночную площадь и доставите туда 5 единиц еды.

Комментарии к выполнению: Время не ждет! Действовать нужно очень быстро, тогда успешное выполнение миссии будет лишь вопросом нескольких минут.

Первым делом существенно повысьте мотивацию во втором городе. После этого «отключайте» лабораторию и отправьте временно безработную профессоршу на переобучение в университет. Городу нужны не ученые, а лесорубы!

Параллельно с этим дайте задание обучить еще одного лесоруба и каменщика. А затем отправьте их обоих на добычу ресурсов. Когда на складах будет достаточно стройматериалов, приступайте к строительству рыночной площади. Первый этап позади.

Теперь возвращайтесь к столице. Не обращайте внимания на многочисленные требования населения (разве что повысьте слегка мотивацию) и без колебаний остановите работу шахты, оружейного завода, лаборатории и полицейского участка. После этого постройте рыночную площадь.

Здесь же обучите торговца и охотника. Затем загляните в казармы и дайте распоряжение натренировать несколько лучников (пятерых будет вполне достаточно).

Через некоторое время анты нанесут вам далеко не дружественный визит. Самое неприятное, что их целью с равной вероятностью может стать как первый, так и второй город. Будьте начеку и немедленно направьте к месту нападения своих лучников, а следом за ними и торговца. Ну а если вы будете действовать достаточно быстро, то провернуть операцию с переправкой продовольствия можно еще до атаки антов.

МИССИЯ 7 ЧАС ПРЕЗРЕНИЯ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы полностью уничтожите антов.

Комментарии к выполнению: Начало миссии будет достаточно динамичным — вы попадете в разгар сражения антов и дриад. Увы, прекрасные воительницы почти наверняка будут полностью разбиты (в лучшем случае в живых останутся единицы). Уцелевшие анты через некоторое время нападут на ваш город, но к этому моменту вы уже без труда разделаетесь с ними. А теперь по порядку.

Не отчаивайтесь из-за столь драматичного поражения. Лучше займитесь подготовкой к реваншу и перво-наперво удовлетворите требования населения. После этого организуйте бесперебойную добычу основных ресурсов — обучите каменотесов, лесорубов и охотников. За последними, кстати, необходим постоянный присмотр, так как они могут в пылу азарта охоты пересечь границу вражеской базы. Впрочем, и охотники врага будут частенько мелькать около ваших границ, так что имеет смысл отстроить там заставы и посадить в них лучниц.







Стройте армию, благо оружия и денег у вас предостаточно. Тренируйте арбалетчиц и мастеров меча — эти воительницы наиболее сильны и опасны. Тяжелая артиллерия в данном случае вряд ли пригодится, так как не обладает достаточной маневренностью и прочностью.

Отбив атаку остатков сил противника, постройте жрицу и подлечите своих раненых воительниц. В дальнейшем такие набеги антов станут постоянными, так что полевой госпиталь должен работать без перебоев.

Продолжайте строительство армии. При необходимости организуйте добычу железа и производство оружия. Когда под вашим командованием окажется дюжина арбалетчиц и столько же мастеров меча, переходите в наступление. Такими силами вы без труда уничтожите укрепления антов.

Единственная сложность — это взрывающиеся твари, которые будут пытаться прорваться в гущу войск и там устроить хороший взрыв. Старайтесь либо убегать от них, либо уничтожать арбалетчицами с максимальной дистанции.

МИССИЯ 8 КРОВЬ ЭЛЬФОВ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы уничтожите шаманский поселок и доставите в ваш основной город хотя бы 1 единицу какао.

Комментарии к выполнению: Очень простое задание и далеко не простое выполнение. Доставить единицу какао равносильно в данном случае разгрому всех сил эльфов. Ну а после этого можно захватить окруженные камнями залежи какао, а можно просто произвести какао на ферме. Но, так или иначе, сначала необходимо покончить с эльфами.

Как только миссия стартует, сносите здание лаборатории, переводите в университет дриаду-профессора и переучивайте ее на основательницу города. После этого БЫСТРО уводите всех своих подданных на запад. Ищите место с обилием камней, дерева и цветов — это и будет ваш новый город.

Зачем, спрашивается, такая спешка? Дело в том, что шаманы-эльфы знают расположение вашей первой резиденции и с самого начала будут нападать на нее. Отбиться от нескольких шаманов с трудом сможет только хорошо тренированная армия, которой у вас, разумеется, нет. Так что единственным спасе-

нием от верной смерти станет отход на запад. Увы, выбор в данном случае отсутствует.

Основав новое поселение, развивайтесь в спокойном привычном темпе. Создавайте армию и атакуйте эльфов. Причем, нападение лучше всего производить с западной границы, в обход шаманов. Тогда, уничтожив мэрию, вы навсегда покончите и с этими опасными знатоками магии.

МИССИЯ 9. ДОБРЫЕ ВЕСТИ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как корреспондентка вернется в город, в котором уже будет построен газетный киоск.

Комментарии к выполнению: Одно из самых сложных заданий в игре — практически полностью зависящее от удачи, да и к тому же существенно ограниченное по времени. В общем, раз в -цатый обязательно получится...

Итак, вам нужно провести корреспондентку до города, который С САМОГО НАЧАЛА атакуется антами. Более того, все подходы к городу, за исключением северного, заблокированы заставами. Мэрия штурмуется. Ресурсов ровно на постройку газетного киоска. Еды нет. Носильщицы гибнут аки мухи... Это ад кромешный!

Но, тем не менее, путь к успеху существует. И ведет этот путь на юг. Сразу же посылайте свою корреспондентку в ЮЖНОМ направлении (долго, но безопасно) и немедленно стройте газетный киоск у западной границы поселения. При этом старайтесь всеми силами оберегать дриаду-архитектора, так как ее смерть равносильна проигрышу миссии.

Ну а теперь — главное успеть. Если не получится довести корреспондентку южным путем, то попробуйте извилистые обходные (сначала на север, затем на восток или на запад). В общем, эксперименты можно ставить неограниченные, так как карта «зациклена» и путей к желанному киоску неограниченно много.





...В задании сказано, что корреспондентка «должна донести добрые вести до жителей». Хотя миссия закончилась успешно, доносить новости было не до кого. Разве что до армии антов, штурмующей мэрию...

МИССИЯ 10. ВЛАДЫЧИЦА ОЗЕРА

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы полностью уничтожите антов.

Комментарии к выполнению: Полная релаксация после предыдущей миссии. Собственно, здесь вообще можно победить за пять минут (буквально!), не применяя грубой силы.

С самого начала уничтожайте свою лабораторию, стройте домик и начинайте тренировку дриад-охотников. Когда у вас будет около десяти воительниц, направляйте их на вражескую базу (по карте — юго-восточное направление от вашего поселения). Несколько воинов антов и пара охотников вряд ли остановят добрый десяток бесстрашных лучниц!



Трудно сказать, почему этот этап настолько прост. Быть может, разработчики решили тем самым засвидетельствовать свое почтение прекрасному полу?..

ЭЛЬФЫ

МИССИЯ 6. БАСТИОН ЗЛА

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы разрушите обе заставы антов.

Комментарии к выполнению: Задание не из сложных — на протяжении всей миссии анты не предпримут ни малейших попыток развить свое начальное поселение. А последнее состоит из всего ничего — двух застав, да мэрии. Так что проблем с разгромом противника не будет.

Но в любом случае расслабляться не рекомендую. В первую очередь будьте особенно внимательны с застраиванием западной территории вашего поселения. Дело тут вот в чем. В непосредственной близости от западной границы находятся заставы антов, и если ваши подданные неосторожно подберутся слишком близко, то немедленно попадут под обстрел.

Во-вторых, не торопитесь как можно быстрее покончить с антами. Лучше используйте предоставленную возможность поднатореть в создании и управлении крупным поселением. Доведите численность подданных хотя бы до четырех десятков эльфов и приложите все усилия, чтобы они были полностью счастливы. Поверьте, это будет не так-то просто в первый раз! Старания не канут в Лету — уже в следующей миссии вам потребуется управлять поселением, где должно жить в счастье и довольстве не менее пятидесяти подданных. Так что используйте момент и репетируйте до блеска роль прозорливого и хозяйственного мэра.

На данном этапе не требуется создание посольства или торговой площади. Ведь для их эффективного функционирования требуются аналогичные постройки у других рас. А как было сказано выше, в течение всей миссии анты даже щупальце о щупальце не ударят и не построят ни единого здания.

К востоку от поселения будут находиться залежи железной руды. В принципе, можно обойтись и без добычи/обработки металла, так как для штурма форпоста противника будет достаточно около десятка





охотников. Но я избрал несколько иной путь и создал небольшой отряд из пятка лучников и двух мечников. Вся эта орава в момент уничтожила башни врага при минимальных потерях. Hail and kill!

МИССИЯ 7. НЬЮ-ВАСЮКИ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как в вашем городе будут проживать более 50 жителей, и при этом они все должны быть довольны вашей политикой.

Комментарии к выполнению: А вот и обещанная миссия, в которой придется испытать на собственной шкуре, что такое пять десятков капризных эльфов! Поселение нужно развивать, что называется, «с нуля», так как в начале в вашем распоряжении есть только мэрия, лаборатория, университет, да жилой домишко. Плюс несколько эльфов-работников. И это нужно в кротчайшие сроки превратить в настоящий мегаполис!..

Первым этапом развития будет заложение фундамента будущего поселения. Для этого нужно изучить максимум технологий и построить все здания, которые могут потребовать в дальнейшем ваши подданные.

Хитрость заключается в следующем. Повремените с демографическим взрывом и не превышайте лимит населения в 14 эльфов. Это позволит вам:

— прокормить всех подданных усилиями единственного охотника (правда, при достаточном количестве зверья);

— не строить никаких дополнительных сооружений (таверну, газетный киоск и пр.);

— не тратить средства на мотивацию;

— финансировать науку на уровне 34-36 золотых, что не так уж плохо!

Постройте еще один жилой домик, выдайте задание ученым (наука находится в эмбриональном состоянии, так что развивайте первое время все подряд, а ближе к финалу исследуйте только «мирные» технологии).

Постройте ферму, чтобы застраховать поселение от голодных бунтов. Пускай все собираемые грибы уходят в пищу — вы еще успеете накопить их достаточное количество в дальнейшем.

Постройте посольство, но не запускайте туда дипломата, пока хотя бы одна из соседствующих наций не построит посольство (появится сообщение, продублированное голосом). Как только сие знаменательное событие произойдет, то заключайте мир (а мир будет принят, не сомневайтесь) и начинайте вести торговлю. Советую сразу прикупить у соседей несколько пирожных и сигар — они могут пригодиться в дальнейшем.

Прежде чем начинать массированное строительство жилых комплексов, снесите подчистую старые домики (их содержание невыгодно) и немного расширьте границы поселения. Реально для строительства доступна только южная часть поселения, поэтому имеет смысл поставить пару застав у самых границ. Затем постройте еще две заставы уже у расширенных границ и разберите первые заставы. Таким образом вы максимально увеличите подконтрольную территорию.

Убедитесь, что у вас построено не менее семи грибных ферм, две таверны, пара газетных киосков, одна винодельня, один цирк. Остальное — можно строить по ходу действа.

Создайте солидный финансовый фонд, размером полторы-две тысячи золотых. Это позволит вам пережить неожиданный финансовый кризис, эффективно вести торговлю, а также при необходимости существенно повысить уровень мотивации (см. ниже).

Активно развивайте торговые отношения. На всякий случай сделайте возможной закупку еды, если ее количество на складе упадет ниже отметки 20-25 единиц. Это, конечно, потребует определенных финансовых затрат, но зато решит проблему нехватки продовольствия.

Ближе к финалу игры, когда число подданных достигнет требуемого уровня, вам могут выдвинуть довольно неприятное требование — обеспечить поселение шоколадными пирожными. Хорошо, если вы их закупили заранее либо же они находятся на рынке дриад в свободной продаже. А если нет? Тогда попробуйте резко повысить мотивацию (прямо до 100%). Это сделает ваших подданных счастливыми, а, следовательно, вы успешно завершите миссию.

МИССИЯ 8. ЗАПРЕТНЫЙ ЛЕС

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы разрушите казарму дриад.

Комментарии к выполнению: Пришло время для решительных действий. Пора уделить внимание не только проблемам регулярного поступления марочного шнапса на склады, но и подготовить армию для решительных сражений.

Начало миссии должно быть стандартным — минимум подданных (14 эльфов) при максимальном финансировании науки. Форсировать рост населения нужно не раньше, чем вы откроете технологию «Жилой комплекс». После этого плавно увеличивайте количество подданных и переориентируйте развитие на военный лад.

На практике подготовка к войне выглядит следующим образом. Прежде всего организуйте добычу железа, ведь без него невозможно выковать оружие. Затем изучите самые перспективные технологии, например, «Кокодрил». Можете не строить бараки, а сразу же возвести звероферму, где и тренируются очаровательные кокодрильчики. Десяток таких добрых и милых существ без труда уничтожит все поселение дриад, не говоря о каких-то казармах!

Не стройте много ферм — вокруг поселения полно зверья, и два охотника без труда прокормят три де-



сятка эльфов. Вышлите пару скаутов-смертников, чтобы отыскать казармы дриад, а заодно и вычислить местоположение залежей железной руды (на востоке от поселения).

В принципе, успешный штурм казарм противника возможен и меньшими силами. Но для этого было бы неплохо потренировать своих воинов в небольших сражениях (до получения серебряной или золотой медали), а потом лечить их священником. Дешево и сердито.



МИССИЯ 9. БРАТСКАЯ ПОМОЩЬ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы уничтожите отряд антов и разрушите крепость, которая служит их основной базой.

Комментарии к выполнению: Если прошлая битва была лишь первой пробой меча, то эта — почти кульминация всей кампании. Ваша задача — наголову разбить антов, которые имели неосторожность установить форт-пост в данной территории.

Сразу же начинайте готовиться к войне, которая в данном случае неизбежна. Для начала оцените степень развития поселения и тот технологический уровень, которого оно достигло. Надо сказать, что за вас поработали изрядно!

Сразу же «отключайте» посольство. С дриадами вы можете заключить мир в любой момент, а вот анты все равно отклонят любые предложения о ненападении.

Кстати, чтобы немного подстегнуть ваших подданных и заставить их работать вдвое или втрое быстрее, нажимайте клавиши F6 и F7 соответственно. К нормальному ритму работы можно вернуться с помощью клавиши F5.

Наиболее вероятное место появления противника — это северная часть поселения. Обязательно постройте там две заставы, в которые усадите двух эльфов-лучников. Потом вышлите туда еще несколько обычных воинов. Если не укрепить оборону, то примерно через полчаса реального времени к вам пожалует многочисленный отряд антов-охотников. Визит, надо сказать, будет пренеприятнейший. Так что хорошо укрепленное поселение — залог благосостояния!

Постройте жреца и выводите армию на тренировку. Несколько небольших стычек помогут вашим воинам приобрести боевой опыт и сделает их намного опаснее. Главное, не забывайте потом подлечивать своих вояк!

Для штурма поселения антов нужно натренировать дюжину кокодрилов. Разделите их на два отряда и отправляйте в южном направлении, к месту расположения вражеской базы. Первый отряд используйте для уничтожения живой силы противника, а второму прикажите атаковать мэрию. Главное, не заходите слишком глубоко на север — иначе попадете под обстрел застав! После уничтожения мэрии, а, следовательно, и всей расы антов, миссия будет успешно завершена. Заметьте, что на успех никак не влияют ваши дипломатические отношения с дриадами.

МИССИЯ 10. МОЛОТ СУДЬБЫ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы полностью уничтожите расу антов.



Комментарии к выполнению: А вот и кульминация, в которой кто-то желтый и муравьеобразный должен умереть.

Итак, прежде всего оцените первоначальные ресурсы вашего поселения. С сооружениями не густо (их минимум, если быть точным), зато наука развита очень даже прилично. Почти два десятка изученных технологий — это весьма солидное подспорье!

Сразу приступайте к решительным действиям. Сначала постройте еще один домик, что даст вам возможность финансировать науку. После того как новое помещение будет заполнено, начинайте проводить исследования технологии «Жилой комплекс», а также постройте одного охотника.

Затем стройте казармы. Да-да, именно казармы, а не таверну или газетный киоск. Если чуть-чуть замешкаться и не защитить вовремя город, то кровожадные и жестокие анты не заставят себя ждать! Так что стройте казармы и заставу, которую нужно расположить на востоке базы (место наиболее вероятного появления врага). Только после этих радикальных мер можно уделить внимание и социальным технологиям.

На всякий случай постройте посольство, но не заводите в него дипломата. Если анты решатся на дипломатические переговоры (а это бывает очень редко), то вам, возможно, удастся заключить временное перемирие.

Добывайте как можно больше железа. Ближайшие залежи железной руды находятся на северной границе поселения. Желательно организовать добычу как можно раньше и не прекращать ее на протяжении всей игры.

Стройте армию. Не жалейте ни ресурсов, ни денег — так как чем быстрее вы ринетесь в атаку, тем проще будет покончить с антами. Я слишком глобально подошел к войне и построил с десяток кокодрилов, плюс дюжину молотобойцев. Этого оказалось явно избыточно, так как западная граница антов оказалась слабо укреплена, и до мэрии мои воины прорвались без проблем. А когда рушится мэрия...

Да, главное не забудьте при ведении боевых действий на территории противника оставлять несколько бойцов в собственном тылу. Для охраны вполне достаточно нескольких обычных воинов и/или пары застав.

АНТЫ

МИССИЯ 6. ДИВЕРСИЯ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы разрушите все шахты дриад.

Комментарии к выполнению: Как ни велик соблазн пройти эту миссию на одном дыхании и без утоми-



тельного развития, увы, он не осуществим. Основной загвоздкой станет отсутствие оружия на складах, а, следовательно, нужно добывать железную руду, строить кузницу и прочая, прочая, прочая...

Но попытаемся пойти по оптимальному маршруту развития. Сначала построим дополнительный домик, лабораторию и университет. Теперь самое время организовать добычу камней, леса и руды, т.е. обучить соответствующих подданных и отправить их на задания. Кстати, руды вам потребуется не много — вполне достаточно пяти-семи единиц.

После этого смело сносите шахту и стройте кузницу вместе с казармами. Параллельно изучайте технологии «Ант-714» и «Ант-воин», кроме которых вам больше ничего из научных изысканий и не понадобится.

Изготовив пять-семь единиц оружия, можно приступать к тренировке армии. Можете смело разрушать все здания, кроме мэрии, казарм и двух домиков, после чего тренировать пяток антов-воинов и одного анта-714. Ваша задача — провести диверсанта под прикрытием бойцов на север к месту расположения шахт дриад. Шахта охраняется пятью мастерами меча, которые, безусловно, одолеют ваших воинов в честном бою. Но кто сказал, что мы будем воевать честно?! Бойцы нужны исключительно для того, чтобы отвлечь на короткий промежуток времени дриад-охранников и довести диверсанта до шахт. Секунда — и от последних останется только горстка камней.

Единственный нюанс этой операции — не позволять анту-714 вылезать вперед отряда, но при этом и не давать ему сильно отстать. Поэтому прежде чем идти в атаку, сохраните игру и назначьте воинам «быстрые» клавиши. Чтобы наверняка...

МИССИЯ 7. САНАТОРИЙ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы полностью уничтожите эльфов.

Комментарии к выполнению: А вот это блиц-миссия, где вообще не нужно заниматься строительством и хозяйствованием! И, что самое главное, помните, что этих задумчивых эльфов надо бить пока они маленькие и недоразвитые...

Впрочем, один раз рукава засучить все же придется. Вам нужны два дополнительных домика, чтобы натренировать в перспективе девять охотников. Когда дома будут возведены, с чистой совестью направляйте всех подданных, включая архитектора, в университет и стройте охотников.

А теперь внимайте тактике победы. Девять антов-охотников легко справятся с двумя, а то и тремя эльфами-молотобойцами. Главное, набрасываться на врагов всем скопом и не распылять силы. Следовательно, чтобы покончить с охраной воинственного санатория, нужно провести три-четыре набега.

Операция должна осуществляться следующим образом. Подведите к границе территории вражеского поселения (оно находится к северу от вашей базы) свой отряд и вышлите одного из охотников вперед, чтобы выманить доверчивых охранников. Как только начнется преследование, немедленно возвращайте скаута к основным силам и наваливайтесь все на одного. Нужно отдать должное молотобойцам — прежде чем любой из них погибнет, он заберет с собой в бескрайние просторы Валгаллы как минимум пару ваших охотников!

И последнее. Не обращайте внимания на проблемы с продовольствием, которые очень скоро начнутся в вашем поселении. На охотниках отсутствие довольствия никак не скажется.

МИССИЯ 8. СЧАСТЬЕ ЕСТЬ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы удовлетворите все желания ваших подданных и сделаете их полностью довольными вашей политикой.

Комментарии к выполнению: Конечно, счастье есть! Оно просто не может не есть!..

Итак, в вашем распоряжении огромное поселение с уймой неудовлетворенных требований. Полный разброд и анархия. Привести все это в порядок — очень непростая, но все же выполнимая задача.

Первым шагом является налаживание добычи продовольствия и сырья. Постройте пять лесорубов и пять каменотесов (у вас много подданных, так что не экономьте на рабочей силе) и направьте их на собор ресурсов. А вот охота, увы, проблем с продовольствием не решит, так как вокруг слишком мало диких зверей. Да, и не забудьте перечислять все свои доходы на мотивацию! Это защитит здания от разрушений и предупредит появление криминальных элементов.

Вторым шагом, как это ни покажется странным на первый взгляд, будет постройка нескольких складов. Иначе при возведении зданий около мэрии возникнут такие заторы, что строительство затянется на неопределенный срок. Так что позаботьтесь о налаживании регулярных поставок стройматериалов заранее.

Когда ресурсов скопится достаточное количество, приступайте к возведению табачных плантаций. Весь табак превращайте в еду — на первых порах нам нужно обеспечить нацию едой и только после этого заниматься удовлетворением требований.

Из технологий вам потребуется одна-единственная: «Арена». После ее изучения можете смело разбирать университет.

Начинайте потихоньку выполнять требования своего народа и... строить армию. Дело в том, что на карте еще присутствуют и другие расы, так что нападения можно ждать в любой момент. Сигналом скорой атаки станет сообщение, что дриады уничтожены (работа эльфов). Будьте начеку!

Если после уничтожения дриад ваши подданные потребуют шоколадные пирожные (при отсутствии других требований), то увеличьте финансирование мотивации. Это должно решить проблему.

МИССИЯ 9. МОНОПОЛИЯ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы разрушите все шахты противника и откроете в своем главном городе 5 собственных шахт.

Комментарии к выполнению: Собственно, а зачем



разрушать только шахты врага, когда можно покончить с обоими конкурентами одним ударом и потом неспешно построить пять собственных шахт?

Сразу стройте один домик и тренируйте шестерых-семерых охотников. Теперь отправьте на разведку своих скаутов и выясните, где находятся мэрии дриад и эльфов.

Обратите внимание, что эльфы в скором времени нападут на дриад, причем последние никак на атаку не прореагируют. Поэтому оставим обреченных красоток в покое и примемся за воинствующих эльфов. Уничтожьте всех эльфийских охотников (за исключением тех, что рушат города дриад) и приступайте к атаке университета и мэрии. При этом следите, чтобы из города не вырвался основатель — иначе вам придется атаковать еще один город!

В идеале можно так подгадать, чтобы сначала эльфы разрушили мэрию дриад, а через несколько секунд и вы бы покончили с их мэрией. Но для этого нужно держать скаута неподалеку от мест боевых действий.

...Ну а когда вы останетесь в гордом одиночестве на гигантской территории с невероятным запасом ресурсов, разве могут возникнуть проблемы с возведением несчастных пяти шахт?!

Если же вы не хотите сразу идти глобальной войной, то вот места расположения шахт противника (по крайней мере, такова диспозиция на начало миссии). У дриад две шахты — одна на западе от вашего поселения, а вторая — на северо-западе. У эльфов одна шахта, которая располагается на севере.





МИССИЯ 10 КОРОЛЕВСКАЯ НОРА

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы сотрете с лица земли все постройки эльфов и дриад, а также уничтожите всех их подданных.

Комментарии к выполнению: К бою! К бою, и никакого промедления — время в данном случае работает против вас. Помните про «маленьких и недоразвитых»? Вот и в этой финальной миссии нельзя мешкать и дать противнику шанс развить свое поселение.

Сооружайте еще один дом и отправляйте АБСОЛЮТНО всех подданных (включая анта-профессора) в университет, после чего переучивайте их на охотников.

Когда в вашем распоряжении окажется семь-восемь антов-охотников, начинайте атаку дриад. Их база расположена на северо-западе от вашего поселения.

Уничтожьте университет дриад, дриаду-архитектора (после этого дриады не смогут развиваться) и начинайте истреблять мирное население. Жестоко, но зато поможет вам натренировать элитную армию.

Оставьте полуживых дриад в покое и продолжайте экспансию. Следующей целью станут, разумеется, эльфы. С ними придется куда сложнее, так как этот сине-задумчивый народец уже успеет настроить множество охотников. Постарайтесь разделить силы эльфов и разбить их по частям. Если вы почувствуете, что не возьмете город штурмом за одну атаку, отгоните войска (ветеранов надо беречь), постройте еще один-два домика (придется временно переучить двоих охотников) и увеличьте армию. Не обращайте внимания на свирепствующий голод и разгул преступности — это досадные мелочи по сравнению с укрепленной базой эльфов.

Вторая атака должна стать роковой для неповоротливых существ. Как и при войне с дриадами, в первую очередь уничтожайте школу и эльфа-архитектора. Ну а после этого уничтожьте беззащитные мэрии!



ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ РАЗМЫШЛЕНИЯ

Все нижеприведенные коды набираются прямо во время игры.

CASHCOW — добавляет 5000 золотых в казну;
RAIN — добавляет 50 единиц грибов, табака или какао (в зависимости от выбранной расы) на склады;
LUMBERJACK — добавляет 50 единиц дерева на склады;
STONEMASON — добавляет 50 единиц камня на склады;
IRONMAN — добавляет 50 единиц железа на склады;
IAMHUNGRY — добавляет 50 единиц продовольствия на склады;
WARTIME — добавляет 50 единиц оружия на склады;
CHOCO — добавляет 50 единиц пирожных на склады;
JUICE — добавляет 50 единиц шнапса на склады;
LOLLY — добавляет 50 единиц сигар на склады;
MAGICEYE — открывает всю карту;
WINNER — немедленное успешное завершение миссии.

СИ TACTIX

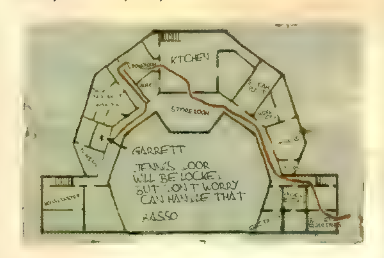
ПОСОБИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО ВОРА 2 THIEF 2

Максим Заяц

В Thief 2: The Metal Age по-прежнему нет уровней сложности. То есть уровни-то, конечно, есть, вот только прибавляют они не новых врагов и не хитрости и коварства уже имеющимся, а дополнительные задания, чаще всего: собрать какую-то сумму денег, найти еще пару предметов и при этом никого не убивать. Все это порой далеко не так интересно. В начале каждой миссии есть возможность выбирать объем заданий себе по душе, так что мы постараемся рассмотреть лишь основные из них, ориентируясь на различные уровни сложности. Помимо этого данное прохождение не нацелено на поиск всех секретов игры — мы воспользуемся лишь небольшой их частью. Собирайте деньги и ценности где это только возможно, почаще записывайтесь и — удачной охоты!

Миссия 1: Running Interference

Уровень сложности: Expert
Цель: Собрать как минимум 600 золотых (из них 200 в драгоценностях). Напомнить обитателям особняка, кто в доме хозяин, оглушив как минимум 8 человек. Никого не убивать. **Basso** должен благополучно вывести **Jenivere** из особняка.
Экипировка: отсутствует



Итак, **Basso** сообщает о том, что открыл боковую дверь, и благополучно скрывается в сторожке, предоставив нам самостоятельно готовить побег для его девушки и избавлять особняк леди **Rumford** от всякого ценного хлама. От главных ворот бежим направо, заворачиваем за угол и спускаемся к ярко освещенной двери. Она действительно открыта. Заходим внутрь и собираем монеты (**34**) со стола в углу комнаты (следует сразу договориться о том, что передвигаться по особняку мы будем исключительно крадучись — по крайней мере до тех пор, пока на посту



останется хоть один стражник). Справа от нас находится спальня. В дальней стене виднеются две двери. Обе они закрыты. Подходим к левой двери и берем ключ на узком карнизе справа от нее. Теперь



дверь можно открыть. Крадемся налево по темному коридору, перед освещенным участком останавливаемся и осторожно выглядываем (**<Lean Left>**) из-за угла. Возле закрытого решеткой окна горит факел. Гасим его водяной стрелой. За окном стражники начинают спорить, кому нужно идти зажигать факел (в итоге не пойдет никто). Приседаем (**<Crouch>**), ползем мимо окна и открываем первую дверь справа. Это казарма. Справа от нас стоят стражники, так что лучше особо не шуметь. Присваиваем себе содержимое всех трех сундуков (**49**) и через дверь слева выходим в оружейную. На полке справа разложен всякий полезный хлам: **5 Flare** и одна **Flash Bomb**. Прикарманив все это, сворачиваем налево и заходим в мастерскую. Дверь напротив ведет в коридор. Открываем ее, готовим дубинку и осторожно крадемся к стоящему справа стражнику. Благополучно оглушив его, снимаем у него с пояса кошелек (**74**) и прячем тело в комнате справа. Аккуратно закрываем за собой дверь, возвращаемся в коридор и крадемся по нему дальше.

Он приводит нас в кладовую. Стараясь оставаться в тени, крадемся к центру помещения и берем один из ящиков. Возвращаемся в коридор, приседаем и так вот на корточках с ящиком в руках проходим мимо окна со стражниками и заворачиваем за угол. Слева и справа от нас почти напротив друг друга находятся две двери. Левая ведет в комнату со стражниками. Сохраняем игру, делаем поярче изображение на мониторе. Не вставая, прижимаемся спиной к правой



двери и швыряем ящик налево, точно в угол коридора. Ну если уж это вам не тревога... Стражники выбегают из комнаты, а мы тем временем смещаемся направо и ждем. Через какое-то время женщина-стражник возвращается в комнату, оставив дверь открытой, а мужчина начинает патрулировать небольшой участок коридора перед окном. Готовим дубинку. Сначала нужно оглушить женщину (фи, как это не эстетично), а затем пристроиться за спину мужчине и погрузить его в такой же долгий здоровый сон. Оттаскиваем тело в комнату и открываем дверь напротив — ту самую, от которой мы швыряли ящик. В сундуке в спальне можно найти еще немного золота (**79**).



Возвращаемся в коридор и идем по нему до кладовой. Справа от центральной груды ящиков находится дверь, ведущая в кухню. Открываем ее, готовим дубинку и, оставаясь в тени, ждем, пока слуга пройдет мимо нас. Крадемся следом за ним, бесшумно оглушаем парня и снимаем у него с пояса кошелек с деньгами (**95**). Заглядываем в комнату справа от входа. Здесь хранится вино. Подходим к деревянной стойке у дальней стены и начинаем внимательно изучать бутылки. Три из них оказываются золотыми. Конечно, нас об этом никто не просил... но не про-



ходить же мимо? Помимо бутылок здесь имеется еще и секрет: нужно присесть перед стойкой и забрать в одной из нижних ячеек **Speed Potion**. Возвращаемся в кухню, сворачиваем направо и в конце узкого коридора находим небольшой лифт. Забираемся внутрь, поворачиваем рычаг на стене и приседаем. Нас поднимают на второй этаж. Перед небольшим окошком стоит столик с золотой посудой, а за ним разгуливает стражник. Добавляем посуду в свою коллекцию сувениров (**245**) и снимаем у стражника с пояса ключ, затем нажимаем на рычаг и спускаемся обратно в кухню. Со стола возле входной двери можно прихватить небольшой мешочек с различными ценными безделушками (**350**). Разворачиваемся лицом к камину. Слева от нас в стене находится деревянная дверь. Открываем ее, заходим внутрь и с помощью водяной стрелы гасим чадящий на стене факел. Затем открываем дверь, ведущую в коридор, и, оставаясь в тени, дожидаемся стражника. Он разворачивается прямо у нас перед носом. Достаем дубинку и устремляемся за ним следом. Нужно успеть привести



его в бессознательное состояние до того как он достигнет конца коридора.

Возвращаемся в кухню и через нее выходим обратно в кладовую. Заимствуем еще один ящик из уже знакомой кучи и крадемся направо. Нужно остановиться в тени как раз перед ярко освещенной нишей. Прижимаемся спиной к стене, приседаем и швыряем наш ящик в стоящую у стены пирамиду ему подобных. Стражник в нише немедленно начинает беспокоиться и покидает свой пост. Встаем, готовим дубинку и подкрадываемся к нему сзади. Бесчувственное тело оставляем возле ящиков. Теперь первый этаж полностью очищен от стражников. Казалось бы, уже можно начинать большой побег... но мы еще не выполнили все задания этой миссии. Выходим из кладовой и сворачиваем направо — в тот самый коридор, где мы недавно оглушили стражника. Единственная дверь слева ведет к комнатам слуг. Во второй справа находятся сразу три сундука (**260**), а в



самой дальней на кровати лежит письмо, в котором говорится о шерифе.

Возвращаемся в коридор и поворачиваем направо, затем направо еще раз. Первая железная дверь справа ведет в комнату **Jenivere**. Сейчас она заперта. Идем дальше по коридору, заворачиваем за угол и заходим в первую дверь слева. В дальнем углу этой комнаты выстроена целая стена из 12 ящиков. Придется немного поработать грузчиком. Убираем центральные 6 и, освободив проход, подходим к довольно странному алтарю. Из центрального отверстия мы забираем золотой слиток (**360**), затем обходим алтарь, приседаем и в темном углу справа находим еще один (**410**). Возвращаемся в коридор, идем налево и открываем следующую дверь слева. Здесь живет управляющий. Пересекаем комнату и открываем дверь, расположенную напротив входа. На столике возле кровати в спальне лежит кошелек (**460**). Возвращаемся в предыдущую комнату. Обходим стол, открываем дверь слева и поднимаемся вверх по лестнице на второй этаж.

Идем прямо. Добравшись до того места, где коридор поворачивает налево, останавливаемся, готовим дубинку и ждем стражника. Он разворачивается прямо перед нами. Крадемся за ним следом, оглушаем его и снимаем с пояса кошелек (**500**). Идем дальше по коридору и открываем вторую дверь слева. Это музыкальная комната. С небольшого столика слева забираем две стопки монет (**510**), на столике справа лежит серебряная флейта (**535**). Возвращаемся в коридор и идем направо — к тому месту, где мы только что оглушили стражника. Открываем металлическую дверь ключом и остаемся в тени на пороге. Вскоре по лестнице у противоположной стены комнаты спускается стражник. Нас он не видит — разворачивается прямо перед дверью и собирается вновь подниматься наверх. Оглушаем его дубинкой и снимаем с пояса ключ. Часть задания выполнена — мы привели в бессознательное состояние 8 человек.



Поднимаемся вверх по лестнице на третий этаж и разворачиваемся направо. В стене слева от нас виднеется дверь. Открываем ее и заходим внутрь. На туалетном столике возле щетки для волос лежит ключ. Забираем его и разворачиваемся направо. Какой красивый цветок! Приседаем возле него и нажимаем на рычаг. Еще один секрет: в стене слева от кровати открылась потайная ниша. Запрыгиваем на кровать, забираем из ниши драгоценную тиару (**610**



золотых, из них **100** — драгоценности) и возвращаемся к лестнице. Спускаемся вниз на второй этаж. Проходим мимо оглушенных стражников и идем по коридору до центрального зала. Пересекаем его и через проход в восточной стене попадаем в хорошо освещенный коридор. Приседаем, прижимаемся к правой стене и осторожно продвигаемся вперед. Первая дверь слева от нас ведет в столовую, куда мы приезжали на лифте. Возле опустевшего столика для золотой посуды там разгуливает злой стражник без ключа на поясе — и больше нет ничего интересного. Не будем туда заходить. Продвигаемся дальше



по коридору, прижимаясь к правой стене и оставаясь все время в тени. Наконец, один из стражников проходит мимо нас и направляется в сторону центрального зала. Крадемся за ним следом и оглушаем его, затем разворачиваемся и возвращаемся к тому месту, где разгуливает второй стражник. Оглушаем его тоже. Стражники закончились — этот был нашей последней жертвой.

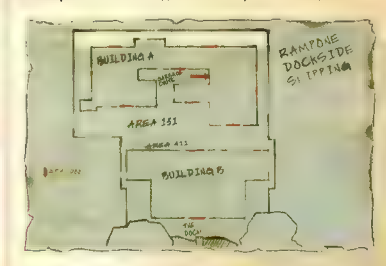
Заходим в небольшую комнату с арками (на карте она обозначена как Parlor). В стене слева имеются две двери. Заходим в левую и прикарманиваем золотой кубок со столика возле кровати (драгоценности — **180**). Выходим из-под арок, сворачиваем налево и поднимаемся по лестнице вверх на третий этаж. Наверху разворачиваемся налево и заходим в дверь справа. Справа от нас находится спальня — там со столика возле кровати мы забираем кольцо (**625** золотых, из них **125** — драгоценности). Возвращаемся в предыдущую комнату и на небольшом столике в дальнем углу находим еще одну драгоценную безделушку (**670** золотых, из них **200** — драгоценности). Наше задание выполнено. Теперь можно возвращаться и помогать **Basso** организовать большой побег.



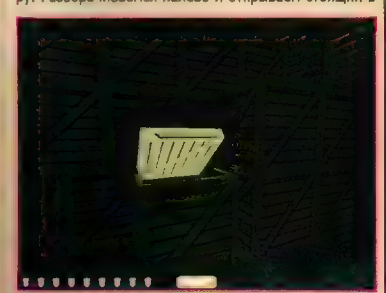
Спускаемся вниз по лестнице на второй этаж, проходим через комнату с арками и идем направо по коридору мимо лежащего без сознания стражника. Спускаемся вниз по лестнице, открываем ключом дверь и оказываемся в той самой комнате, через которую мы попали в особняк в самом начале этой миссии. Возвращаемся к главным воротам и подходим к сторожке. Теперь нужно вызвать Basso с помощью свистка. Можно пробежаться следом за ним по уже знакомым коридорам, а можно просто подождать влюбленных на свежем воздухе — мы сделали все для того, чтобы этот побег прошел удачно. Как только **Basso** и **Jenivere** выйдут из особняка, эта миссия закончится.

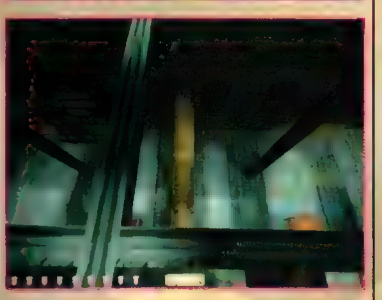
Миссия 2: Shipping... and Receiving

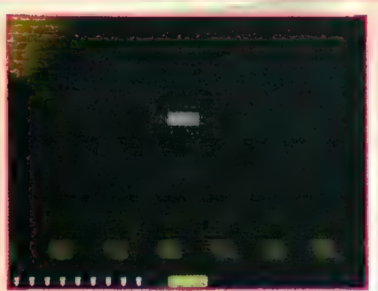
Уровень сложности: Expert
Цель: Найти новую табличку с адресом и «перенаправить» груз почтенного Gilver`a согласно нашим целям. Собрать не меньше 850 золотых и пять сумок пряностей. Никого не убивать. По окончании миссии вернуться к месту старта.
Экипировка: вполне достаточно уже имеющейся



Мы начинаем эту миссию, стоя на груде ящиков в северо-западном углу карты. Для начала нам предстоит пробраться в здание «**А**». Выбираемся на твердую землю и подходим к высокой стене ящиков, перегораживающих южный проход. В нижнем ряду одного не хватает. Нагибаемся и пролезаем в эту дыру. Разворачиваемся налево и открываем стоящий в







нижнем ряду ящик. Из него мы достаем два **Flare** и серебряную статуэтку (**15**). Разворачиваемся направо, забираемся на второй ряд ящиков и подходим к стене. Еще раз разворачиваемся направо. Над нашей головой виднеется узкая металлическая лестница. Разбегаемся, подпрыгиваем и хватаемся за нее руками. С первого раза не получилось? Ничего, получится со второго. Забираемся наверх и по узкому решетчатому балкончику проходим немного вперед. На стене слева находится еще одна лестница. Карабкаемся по ней наверх. В стеклянной крыше здания открыта одна секция. Заглядываем внутрь и осторожно идем по потолочной балке до первого «перекрестка».



Смотрим вниз. Прямо под нами находится кирпичная стена одного из офисов. Делаем шаг вправо и спрыгиваем с потолочной балки на эту стену. Кто-то шумно удивится по поводу издаваемых нами звуков, но проверять свои подозрения не пойдет. Разворачиваемся, спрыгиваем на пол и подходим к своего рода «почтовым ящикам» у стены. На самом верху этой деревянной конструкции со множеством ячеек лежит фиолетовая шкатулка. Открыв ее, мы становимся обладателями первого в этой миссии кошелька (**90**). После этого при желании можно



собрать все свитки и почитать чужую почту — хуже от этого не будет, а суть происходящего станет понятнее.

Открываем дверь слева от почтовых ящиков и заходим внутрь. На стене справа расположено какое-то странное устройство: пульт с цифрами от **0** до **9**, счетчик и множество шестеренок и рычагов сверху. Читаем вывешенную тут же инструкцию. Оказывается, с помощью этого механизма открываются все двери на складе — нужно лишь знать код. Вот удача — все коды записаны у нас на карте! Начинаем экспериментировать. Вводим номер **0928**. **Noah Jerm** — ему мы нанесем наш первый визит. Забираем лежащий под пультом ключ и выходим из комнаты. **Noah Jerm, Noah Jerm**... Впрочем, заглянем-ка мы еще по дороге к тому певуну, который услышал нас

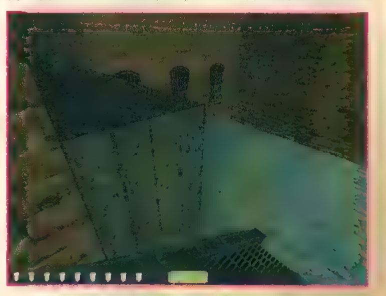


во время прыжка с крыши. Поворачиваем направо, доходим до стены и читаем табличку на двери слева. J. Rampone, вице-президент. Х-мм... Открываем дверь и тихонько крадемся внутрь. Господин вице-президент занят — он сочиняет финансовый отчет за неделю. Пора ему немного отдохнуть. Оглушив работягу, забираем со стола золотой кубок и выходим из офиса. Идем прямо, до стены. Слева от нас массивная



металлическая дверь. Оставим ее на потом — разворачиваемся направо и входим на территорию главного офиса. Прямо перед нами находится дверь. Через стекло виден стоящий позади нее стражник; если увеличить изображение с помощью механического глаза Гэрретта, становится ясно, что он повернулся к нам спиной. Открываем дверь и оглушаем бедолагу. Сняв у него с пояса ключ, относим тело к почтовым ящикам, возвращаемся в главный офис и закрываем открытую дверь.

Оставаясь в тени, подходим к L-образной конторке и забираем лежащий на уголке ключ. Теперь у нас есть два ключа от здания «**А**». Позади конторки находится зарешеченное окно, через которое виден патрулирующий лестницу стражник. Дожидаемся пока



он начнет спускаться вниз, открываем дверь и встаем на пороге, оставаясь при этом в тени. Через некоторое время стражник возвращается обратно и неосторожно поворачивается к нам спиной. Оглушаем его и складируем тело где-нибудь за конторкой. Спускаемся вниз по лестнице и идем направо к проему в стене. Узкий коридор приводит нас к металлической двери. Открываем ее и, оставаясь в тени, слушаем разговор человека в зеленом костюме со стражником. Наконец, стражник уходит, и мы получаем возможность спуститься вниз и оглушить «зеленого». Тело лучше затащить внутрь здания — например, к ящикам под лестницей. Возвращаемся к двери и выходим наружу. Сразу же поворачиваем налево, идем вдоль стены и поднимаемся к большим зеленым воротам. Они должны быть подняты (если этого не произошло, придется еще раз набрать на



клавиатуре код **0928**). Слева от ворот должна быть оранжевая дверь, над ней номер **0928**. Заходим на склад и закрываем ворота рычагом на стене справа. Затем подходим к полкам и присваиваем себе кристалл (**165**). Поднимаемся вверх по лестнице в офис, забираем со стола очки в золотой оправе (**215**) и читаем документ. Прежде чем спуститься вниз по лестнице, стоит перепрыгнуть с нее на самую верхнюю полку и подобрать еще один кристалл (**240**). Мы выходим со склада через оранжевую дверь, открыв ее ключом от здания «**А**».

Спрыгиваем вниз и идем прямо (то есть на юг). Прячемся в тени и, убедившись, что поблизости нет стражников, с помощью найденного под пультом на втором этаже ключа открываем дверь небольшого сарайчика. Ага: здесь находится точно такой же механизм, как и на втором этаже. На этот раз мы набираем код **Lucky Selentura — 0266**. Быстро выходим из сарайчика и открываем сезон охоты на стражников. Как минимум двое (иногда трое) из них должны периодически проходить по затененному участку мимо



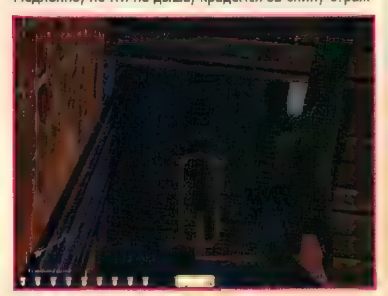
сарайчика. Что ж, бесчувственные тела можно складывать возле стены справа от входа, попутно избавив колчаны лучников от лишних стрел. Закончив эту работу, осторожно крадемся и прячемся возле угла здания слева. Еще двое стражников патрулируют эту территорию. Выбрав момент, поднимаемся к открытым зеленым воротам, заходим внутрь и закрываем их за собой с помощью рычага на стене слева. Номер **0266**, **Lucky Selentura**. Забираем две стопки монет с карточного столика (**250**), затем заходим в спальню (справа) и находим там золотой подсвечник (**300**). С замком стоящего справа сундука не так-то легко справиться — придется повозиться с отмычками. **Triangle-toothed pick**, **square-toothed pick** и снова **triangle-toothed pick**. В итоге мы находим очередной секрет (**350**). Выходим со склада, открыв оранжевую дверь ключом от здания «**А**» (перед выходом, разумеется, стоит оглядеться вокруг).

Прячемся в тени справа от зеленых ворот (если





стоять к ним лицом) и методично вырубаем оставшихся стражников, когда они проходят мимо. Наша следующая цель — склад лорда **Porter**. Возвращаемся в сарайчик и вводим код **6937**. Выходим наружу, разворачиваемся налево и начинаем осторожно — очень осторожно — выглядывать из-за большого ящика, стоящего возле угла здания справа от нас. Медленно, почти не дыша, крадемся за спину страж-

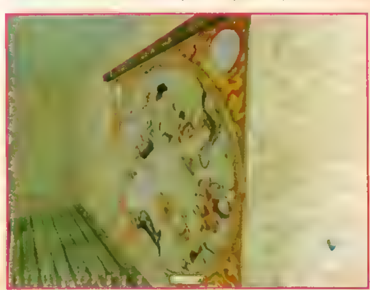


ника, охраняющего вход в галерею лорда. Охранявшего... тело можно оставить здесь же, только стрелы из колчана нужно забрать — они нам еще пригодятся. Заходим в галерею и поворачиваем налево. Позади конторки находятся полки. Забираем с них две моховые стрелы и три статуэтки (**395**), затем разворачиваемся, приседаем и находим под конторкой четвертую (**410**). Здесь же справа лежит фиолетовая шкатулка. Ознакомившись с ее содержимым, мы находим еще одну драгоценную безделушку (**460**). Выбираемся из-за конторки и идем в противоположную часть здания. Проходим мимо лифта, заворачиваем за угол и рассматриваем полотна, висящие на стенах хорошо освещенной галереи. Последняя картина (в торце коридора) заслуживает особого внимания. Табличка под ней гласит: «**Let thin arrow fly into mine crystal eye**». Что ж, попробуем пострелять. Нам нужно попасть обычной стрелой в хрустальный шар, который держит женщина на кар-

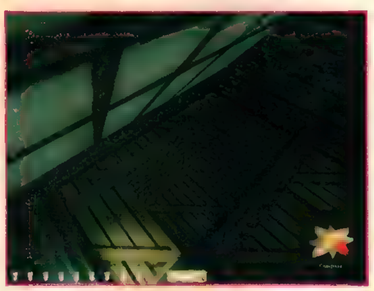




тине. После этого в стене открывается секретный сейф, из которого мы достаем очередную статуэтку (**475**). Интересно, неужели и сам хозяин каждый раз стреляет по картине? Возвращаемся к лифту и с грустью убеждаемся в том, что кнопка «вниз» на этом этаже сломана. Хотя, минуточку... Сквозь отверстие в потолке виднеется пульт второго этажа. Если хорошенько прицелиться, можно попасть в кнопку «вниз» там. Так мы и поступаем. Лифт оживает и довольно шустро спускается вниз. Становимся на платформу, нажимаем кнопку «вверх» и едем на второй этаж. В противоположной стене зала виднеется застекленная дверь. Открыв ее, мы оказы-



ваемся в спальне. Забираем монету (**480**) и золотой кубок (**505**) со столика возле кровати и роемся в лежащей на письменном столе шкатулке (**555**). После этого можно возвращаться к лифту. Платформа поднялась довольно высоко, и если нажать на «кнопку» вниз забравшись под нее, лифт неминуемо нас раздавит. На кнопку будем нажимать с почтительного расстояния. Как только кабина поравняется с полом,



запрыгиваем на нее, спускаемся на первый этаж и выходим из здания.

Возвращаемся в сарайчик и набираем код **7732**. Наша следующая цель — **Bramrich**. Его склад находится справа от галереи **Porter**. Забираем со стола табличку с адресом и читаем записи в книге, после чего возвращаемся все в тот же сарайчик. Следующий код: **7933**. Проходим мимо склада **Lucky Selentura**, идем на юг и осторожно заворачиваем за угол. Нам нужно подняться к открытым воротам склада **Gilver** так, чтобы беседующая возле ящиков справа парочка ничего не заметила. Закрываем за собой ворота и сразу же подходим к здоровенному ящику слева от входа (подойти нужно достаточно близко, так чтобы высветилась прикрепленная к ящику табличка). Выбираем в **Inventory** найденную на складе у **Bramich** табличку с адресом. Нужно заменить ею ту, что была на ящике. Ну вот, одно из заданий миссии выполнено. Поднимаемся по лестнице в офис, подходим к висящей на стене справа карте и щелкаем мышкой в надежде отыскать очередной секрет (**655**). Читаем записи в книге, выходим из офиса и спускаемся вниз по лестнице. Теперь нужно подняться на лифте на второй этаж. Гора ящиков в середине склада местами доходит до потолка. Забираемся на самый нижний из них, перепрыгиваем на ряд повыше и в результате всех акробатических упражнений оказываемся на самой вершине горы. Теперь нужно перебраться на потолочные балки и дойти по ним почти до противоположной стены. Внизу не хватает одного ящика — приседаем и спрыгиваем в это отверстие. Спустившись до самого пола, мы оказываемся в узком проходе, в конце которого стоит сундук. Он не

заперт. Изучив его содержимое (**705**), разворачиваемся, идем вперед и в конце прохода запрыгиваем на ящики справа. Прямо у нас над головой находится еще один сундук (**730**). Перепрыгиваем к противоположной стене, вновь забираемся на потолочные балки и спускаемся вниз. Если повернуться лицом к груде ящиков, справа от них будет ряд полок. Пройдя вдоль него, мы становимся обладателями восьми фарфоровых тарелок (**810**). После этого можно возвращаться к лифту и спускаться на первый этаж.

Выбираемся из здания, крадемся мимо не в меру разговорчивых торговцев направо и проходим мимо галереи **Porter** и склада **Bramrich**. Заворачиваем за угол, протискиваемся мимо каких-то ящиков и видим перед собой еще один сарайчик — ничуть не хуже предыдущего. Открыв дверь ключом, набираем код леди **Angelica**: **0624**. Прямо напротив сарайчика открываются большие зеленые ворота. Подходим к стоящим у дальней стены полкам и забираем с верхней **1 Slow-Fall Potion** (лежит справа), **1 Healing Potion** со средней и, наконец, подпрыгиваем для того чтобы достать спрятанный на верхней полке **Invisibility Potion** (он лежит почти над **Healing Potion**).

Возвращаемся в сарайчик и набираем код **0457**. Выходим, поворачиваем налево и вскоре видим перед



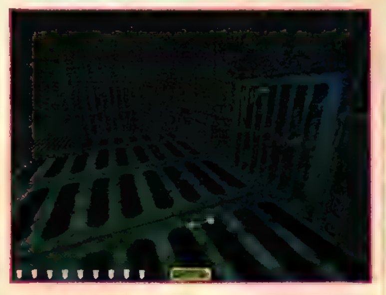
собой уже знакомую стену ящиков, под которой мы пробирались в самом начале миссии. Этот трюк нам придется проделать еще раз. Приседаем, протискиваемся в отверстие и идем направо. Зеленые ворота склада **Cid Capezza** гостеприимно распахнуты. Нужно потихоньку пробраться внутрь и закрыть их за собой, пока стража ничего не заметила. Справа от входа рядом с золотой головой лежит **1 Scouting Orb**. В левом дальнем углу на дне пустой ванны можно найти водяную стрелу. Собрав драгоценности на полке слева (**885**), мы выполняем еще одно задание миссии и получаем еще один **Scouting Orb**. Слева от больших полок находятся еще и маленькие, оттуда мы забираем **1 Flare** и **1 Flash Bomb**.

Теперь нужно вспоминать дорогу обратно к складу **Gilver**. Возвращаемся к стене из ящиком, пролезаем в дыру, проходим мимо склада леди **Angelica**, сворачиваем за угол здания, проходим мимо складов **Bramrich** и **Porter**, возле ворот **Lucky Selentura** поворачиваем направо, затем налево за угол здания. Уф, кажется, пришли. Но это еще не все. Вновь крадемся мимо болтающей парочки, заворачиваем за угол здания и видим перед собой еще один сарайчик. Открываем ключом дверь, заходим внутрь и набираем код **5188**. Ворота студии **Blackheart** находятся почти напротив. Открываем дверь слева от пульта и заходим внутрь. На столе лежит горн, а на подоконнике серебряная флейта (**910**). Забрав ее, возвращаемся



к пульту и забираемся на него (в игре в этом месте наличествует определенный глюк: далеко не всегда Гэрретту удается с первой попытки «правильно» забраться на казалось бы невысокий пульт и подойти к стене). Разворачиваемся лицом к окну, подходим к стене и забираемся по ней наверх. Для того чтобы открыть сейф, придется немного повозиться с отмычками — **triangle-toothed**, **square-toothed** и снова **triangle-toothed**, — но зато в итоге наши старания будут вознаграждены забавной музыкой и наличными (**960**). Спускаемся вниз, выходим из студии и возвращаемся в сарайчик.

Очередной код: **6013**. Выходим из сарайчика и идем направо — дверь склада **Myne** находится сразу за студией **Blackheart**. Прежде чем зайти внутрь, немного осмотримся. Итак, у дальней стены склада кучкуются мелкие хищные паучки, а их более крупный собрат сидит в клетке слева (интересно — это тоже мясо на продажу?). План действий следующий: мы забегаем внутрь, быстро закрываем за собой ворота с помощью рычага на стене — маленькие паучки уже устремляются в атаку, — проносимся мимо клетки и на ходу открываем ее, повернув еще один рычаг. После этого можно забраться на ящик и наслаждаться шоу. Большой паук медленно, словно нехотя, выходит из клетки, его окружают мелкие твари, и, похоже, у них начинается драка. Самое время немного поупражняться в стрельбе из лука — большому пау-



ку придется вогнать две стрелы в пузо, ну а маленьким и одной хватит (тянуть с отстрелом не стоит, потому что большой паук может достать нас даже на ящике). Когда все закончится, можно спуститься вниз и оглядеться немного. В клетке гигантского паука лежит драгоценный слиток (**1010**). На полу справа от ящиков валяется небольшая статуэтка (**1025**). Подобрав ее, можно подниматься наверх на лифте, который расположен напротив клетки. Перед нами оказывается холодильная установка. Рычаг на пульте слева открывает единственную дверь лишь на десять секунд, открыть ее изнутри уже не удастся, и холодильник может запросто превратиться в



ловушку. За десять секунд нам необходимо успеть забежать внутрь, развернуться, нажать на красную кнопку справа от двери (если смотреть изнутри), метнуться налево, подобрать лежащий на полу возле стены ключ (если не нажать на красную кнопку, он по неизвестной причине остается невидимым) и выбежать наружу. При известной сноровке времени для выполнения всего этого вполне достаточно. Но, разумеется, перед началом забега нужно сохранить игру. Заполучив ключ, мы спускаемся на первый этаж и вновь поднимаемся наверх — на этот раз уже на другом лифте. Прямо перед нами оказывается большой зеленый сейф, наподобие того, что был в



музыкальной студии. Открываем его найденным в холодильнике ключом и присваиваем себе содержимое (**1075**), затем спускаемся на первый этаж, выходим на улицу и возвращаемся в сарайчик.

Набираем последний код — **0590**. Склад **Kilgore** находится немного дальше — нам придется пройти мимо студии и «паучьего логова» и затем завернуть за угол дома. Осторожно выглядываем из-за ящиков и убеждаемся в том, что **Kilgore** собственной персоной стоит перед открытыми воротами своего склада и беседует с Хаммеритом. Нам придется дождаться окончания их разговора. После того как оба они скроются в дверях склада, нужно медленно сосчитать про себя до десяти, после чего можно смело заходить внутрь. Склад пуст. Хозяин и его гость, похоже, просто растворились в воздухе — тем лучше, в их отсутствие мы сможем без помех похозяйничать здесь. Забравшись на груду ящиков слева, проби-



раемся в самый дальний угол и благополучно сваливаемся вниз. Покопавшись отмычкой в замке, мы извлекаем из сундука очередную порцию драгоценностей (**1100**) и выбираемся обратно. Подходим к стоящим у стены напротив входа полкам, забираем оттуда одну водяную стрелу. Теперь можно почитать записи в книге на письменном столе и подняться на лифте на второй этаж. В оружейной мастерской не так уж много интересного — на полках у дальней стены лежат пять обыкновенных стрел, бесполезные молоты и мечи. Еще здесь наличествует чан с расплавленным металлом. Дотрагиваться до него не рекомендуется — вредно для здоровья. Собрав стрелы, спускаемся на лифте вниз и выходим со склада. Перед выходом стоит осмотреться — напротив ворот разгуливает стражник.

Идем направо, заворачиваем за угол здания и вновь пролезаем через дыру в стене ящиков. Заворачиваем за угол, останавливаемся и начинаем вырабатывать стратегический план. Все зависит от того, успела ли наворковаться парочка, облюбовавшая для беседы единственный проход к зданию «B». В случае



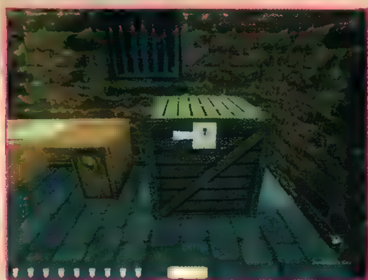
если мужчина остался в одиночестве, можно подкрасться к нему сзади и, наплевав на испуганные реплики, от души дать дубинкой по голове. Однако если девушка все еще стоит напротив и поливает собеседника томными взглядами, проще будет пожертвовать одной **Flash Bomb** и ослепить, а уже затем оглушить обоих (главное в этом деле — не забыть самому вовремя отвернуться). Так или иначе, но вскоре проход между ящиками освобождается, и мы потихоньку — чтобы не заметил стоящий справа стражник — подкрадываемся к зданию «B». Обходить его удобнее всего слева. Заворачиваем за угол, продвигаемся вдоль стены на юг, и вот перед нами уже открывается море. На волнах лениво покачивается корабль капитана **Davidson** — хорошо охраняемый корабль, надо заметить. Итак, один стражник всегда присутствует на палубе, второй стоит перед закрытыми зелеными воротами, еще двое постоянно курсируют по сходням между кораблем и зданием и, наконец, последний прогуливается вдоль



пристани и как раз сейчас направляется в нашу сторону. Что ж, с него-то мы и начнем. Да-да, надо же нам как-то проникнуть внутрь. Прячемся в тени на некотором удалении от ворот и приседаем, когда наша будущая жертва подходит совсем близко. Прошел мимо? Резво встаем на ноги, перехватываем поудобнее дубинку и пару секунд спустя укладываем бес-



чувственное тело на землю. Следующим будет часовой возле зеленых ворот. Снова присаживаемся, подбираемся к нему поближе и, выждав момент, когда поблизости никого не окажется, оглушаем бравого вояку и оттаскиваем тело поближе к первому. Уже можно заходить. Стражники проникают внутрь здания через небольшую дверь — последуем их примеру, вернее даже пристроимся за кем-нибудь. Переступив порог, можно смело оглушать своего «проводника» и оттаскивать тело поближе к ящикам, стоящим возле левой стены. Только предварительно нужно пошарить у него на поясе — нет там никакого ключа? Нет? Ну, значит у второго будет. Затаившись возле ящиков, поджидаем второго стражника, оглу-

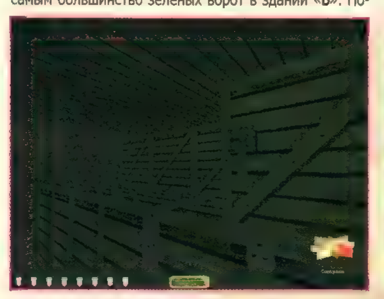


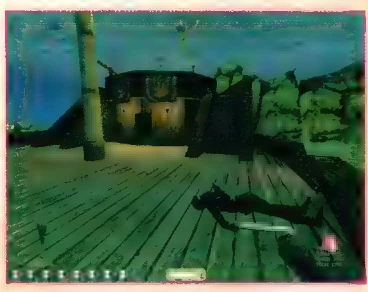
шаем его и аккуратно укладываем рядом с первым. Теперь у нас есть ключ капитана **Davidson**... и во всем здании у нас остался только один реальный враг — вояка, разгуливающий на втором этаже. Оставаясь в тени, чтобы он нас не заметил, пробираемся к противоположной от входа (северной) стене и встаем на платформу подъемника справа от зеленых ворот. Для начала нам нужно на третий этаж. Нажимаем верхнюю кнопку, и лифт неторопливо поднимает нас наверх.

Проходим вперед до своего рода перекрестка, образованного двумя коридорами, и прижимаемся к правой стене. Вообще-то здесь ходит стражник, но мы даже не будем с ним воевать. Рано или поздно он должен вернуться из своего бесконечного обхода, подняться по лестнице на третий этаж и пройти по коридору перед нами. Разворот — и он вновь исчезает на неопределенное время. Еще одна небольшая проблема: коридор справа от нас охраняется автоматической камерой. Правда, кто-то заботливый догадался разместить выключатель как раз на правой стене, возле которой мы так удачно расположились. Нажимаем на рычаг и беспрепятственно сворачиваем направо. Для начала нам предстоит посетить комнату для переговоров (она находится справа по коридору). Заглядываем внутрь, собираем со стола 4 стопки монет (**1120**) и переходим в дверь напротив по коридору. Приглядимся повнимательнее к занимающим всю правую стену кабинета книжным полкам. В третьем шкафу слева есть одна немного необычная книжка — она выделяется при нашем приближении и открывает потайную дверь. Внутри мы находим золотой подсвечник (**1170**) и читаем записи в книге. Возвращаемся в коридор и, убедившись, что стражника нет поблизости, спускаемся на лифте на второй этаж.

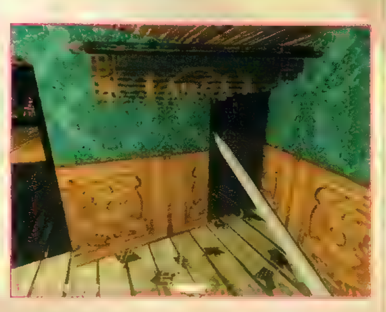


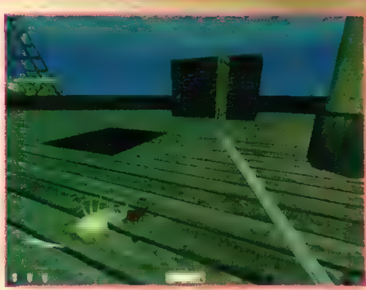
Первое что нам необходимо сделать по прибытии — подкрасться к стражнику и оглушить его. Это совсем не сложно сделать — достаточно дождаться пока он пройдет неподалеку от лифта и просто идти за ним следом, постепенно сокращая дистанцию. С бесчувственного тела нужно обязательно снять ключ — ключ от здания «B». Начнем осмотр? Для начала нам нужно посетить последний кабинет по правую руку от нас — **Supervisor`s Office**. Дверь заперта, но ведь есть же ключ капитана **Davidson**. Заходим внутрь, читаем лежащую на столе записку и с помощью все того же ключа открываем сундук. Вуа-ля, теперь у нас есть один мешок с пряностями (**1190**). Осталось найти еще четыре. Выходим из кабинета и заходим во вторую дверь слева — **Foreman`s Office** (в находящемся посередине **Project Planning** нет ничего примечательного). На стене **Foreman`s Office** расположены четыре рычага — переводим их все в верхнее положение, открыв тем самым большинство зеленых ворот в здании «B». Покидаем кабинет и заходим в теперь уже открытые ворота в противоположной стене — **Rare Artifact Bay**. На полках слева лежат два дорогих ковра (**1230**) и золотая статуя (**1255**) и еще одна драгоценная безделушка валяется на столике справа (**1275**). Собрав все полезное, мы покидаем хранилище и заходим в дверь слева — **City Planner`s Office**. Проходим через комнату и открываем металлическую дверь, ведущую на крышу. Выходим, разворачиваемся налево и готовим меч. Нет, не для боя — нужно всего лишь разбить небольшое окно и спрыгнуть через него вниз на ящики. Идем прямо, благополучно сваливаемся в небольшую дыру и капитанским ключом открываем лежащий там ящик. Теперь у нас есть уже две сумки с пряностями (**1295**). Не будем останавливаться на достигнутом. Закрываем ящик, забираемся на него, а оттуда на ярус выше и





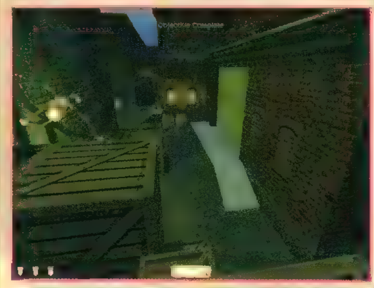
спрыгиваем на одинокий ящик внизу. Удивительно, но на этот раз обошлось. По дороге к лифту можно заглянуть в ворота **Mechanist Packaging Bay** и подобрать валяющийся за широким и тонким (похожим на старый матрас) ящиком свиток. Наконец, нажав на нижнюю кнопку, мы вызываем лифт и вновь отправляемся на второй этаж в кабинет **City Planner`s Office**. Выходим на крышу, но на этот раз поворачиваем направо и разбиваем самое дальнее окно. Прямо перед нами находится запертый ящик. Открываем замок капитанским ключом и начинаем упражняться в акробатике — делаем шаг влево, разбегаемся и перепрыгиваем к этому ящику (с какой-то попытки должно получиться). Третья сумка (**1315**). Слева от нас находится еще один ящик. Поэкспериментировав с отмычками — **triangle-toothed**, **square-toothed** и снова **triangle-toothed**, — мы становимся счастливыми обладателями одной веревочной стрелы. Перебираемся на пол и ключом от здания «**B**» открываем красную дверь. Поворачиваем направо, огибаем угол здания и вновь заходим внутрь. Добираемся до противоположной от входа стены и вызываем знакомый лифт. Наш путь снова лежит на второй этаж. Однако на этот раз мы заходим в **Suprvisor`s Office** — тот самый, где мы нашли первую сумку с пряностями, последняя дверь в правом ряду. С помощью капитанского ключа мы открываем расположенную напротив входа дверь, выбираемся на крышу и разбиваем первое окно справа. Спрыгиваем вниз на ящики. Разворачиваемся налево, принимаем **Slow-Fall Potion** и спрыгиваем вниз. Благополучно приземлившись, мы забираемся на ящик, стоящий напротив красной двери, разворачиваемся направо и идем вперед. Свалившись в очередную дыру, мы находим сундук и открываем его ключом капитана **Davidson**. Наградой неутомимому вору становятся **1 Flare**, **1 Invisibility Potion**, ну и, конечно же, четвертая сумка пряностей (**1335**). Выбираемся из дыры, спрыгиваем на пол и ключом от здания «**B**» открываем красную дверь. Поворачиваем налево и направляемся к пристани.





На некотором расстоянии от сходней нужно остановиться, иначе нас заметит оставшийся на корабле стражник. Кстати, где он сейчас стоит? Если на корме (справа), нам придется подождать немного, пока он не соизволит перебраться на нос. Внимание... Теперь резко выпиваем **Invisibility Potion** и едва различимой тенью несемся по сходня к кораблю. В идеале, пока действует эликсир, мы должны успеть оглушить охранника или на худой конец найти себе какое-нибудь укрытие (следует заметить, что хотя загадочная жидкость и делает нас почти невидимыми, звук шагов при беге все равно может переполошить стражника. Подбираться к нему лучше со спины и не торопясь.). С пояса у него мы снимаем пятую сумку со специями (**1355**). Еще одно задание миссии выполнено. Теперь осталось только пошарить на корабле — жаль упускать такую возможность. Сперва нужно подняться на мостик, провернуть штурвал и разок качнуть телескоп для того чтобы открыть очередной секрет. Затем можно спуститься в помещение под мостиком и открыть дверь каюты капитана **Davidson** его же собственным ключом. В приоткрытом (если мы использовали этот секрет) ящике прямо напротив входа лежит еще одна сумка с пряностями и еще какой-то ценный хлам (**1400**), на столе справа стоит золотой подсвечник (**1425**). Собрав все это, вооружаемся мечом, разворачиваемся лицом к выходу и срубаем гобелены слева и справа от двери. За каждым из них оказывается по сундуку. Оба сундука открываются капитанским ключом, ну и они не пустые, понятное дело (**1550**). Ничего не забыли? Ах да, загадочный ящик на палубе. Предупреждаю сразу: в нем обитают злобные пауки. Две штуки. Можно просто убежать от них, можно забраться куда-нибудь повыше и вволю пострелять из лука, ну а если есть желание поскорее закончить эту и без того затянувшуюся миссию, лучше всего будет воспользоваться мечом. Два точных удара — и от пауков остаются одни лишь воспоминания, а мы заглядываем в ящик и забираем оттуда еще одну сумку (**1570**) и съестные припасы, не дожеванные пауками.

Теперь можно и возвращаться. По сходням сбегаем на берег, огибаем справа здание «**B**», крадемся мимо стражника в проход между ящиками, перед складом **Gilver** поворачиваем налево, пробегаем мимо ворот **Lucky Selentura**, **Porter** и **Bramrich**, сворачиваем за угол



здания и пролезаем — теперь уже в последний раз — в дыру под стеной из ящиков. Ну вот мы и перед тем местом, откуда начиналась эта миссия. Забираемся на пирамиду ящиков и с чувством выполненного долга видим на экране заставку «**Mission Complete**».

Продолжение следует...

СИ

MESSIAH

Максим Заяц

Ну а теперь переходим непосредственно к самому прохождению. Следует в скобках отметить, что данный его вариант не претендует на всеобъемлющую полноту — без внимания оставлены некоторые второстепенные квесты и персонажи. К тому же существует альтернативный способ — порой достаточно следовать принципу «стреляй во все что движется». Но помогает это далеко не всегда. Как бы то ни было, нам предстоит пройти игру от начала и до конца, постаравшись не пропустить ничего интересного и получить при этом максимум удовольствия.

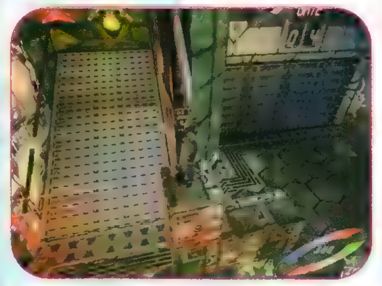
Приключения Боба на Земле начинаются с того, что он оказывается в теле полицейского (**light cop**). Прежде всего нам нужно обзавестись оружием — без него в этом безумном мире чувствуешь себя, прямо скажем, неуютно. Забравшись по ящикам наверх, активируем детонатор — небольшую желтую коробочку с изображенной на ней рукой. Теперь нужно быстро спрыгнуть вниз и отбежать на безопасное расстояние — например, к лестнице. Через пять секунд звучит взрыв, и на земле оказывается Pump Gun. Для того чтобы подобрать его, достаточно подойти поближе и нажать на клавишу <**Action**>. Теперь разворачиваем вооруженного полицейского лицом к воротам 03 и покидаем его тело. Бобу нужно быстро взбежать вверх по лестнице — пока его не заметили. Внезапно начинает кружиться голова. Нажав на клавишу F5, мы читаем первое послание. В дальнейшем сеансы прямой связи с Создателем будут происходить довольно часто, так что упоминать о них отдельно мы не будем. Изучив полученную информацию, пробегаем по платформе к двери и груде ящиков перед ней. Здесь трудится рабочий (**worker**) — вселившись в него, мы активируем детонатор на одном из ящиков и вновь отбегаем подальше. Взрыв — и путь свободен. За дверью стоит еще раз убедиться в том, что рабочий находится не в боевом режиме (можно на всякий случай нажать на клавишу <**Action**> — возврат в нормальный режим). Слева от нас на посту стоит полицейский — пробегаем мимо него, сворачиваем налево и спускаемся вниз по лестнице. Здесь под строгим надзором трудятся двое ученых. Укрывшись от посторонних глаз — отбежав подальше влево, — мы поворачиваемся спиной к воротам **03** и покидаем тело рабочего. Теперь нужно вселиться в тело ученого — люди в белых халатах относятся к Бобу вполне дружелюбно и уж во всяком случае не пытаются бить его ногами. Заполучив под свой контроль стоящего за бочками ученого, мы игнорируем просьбу его коллеги и бежим наверх мимо уже знакомого полицейского. Рядом с ним имеется еще одна лестница — взбежав по ней, мы оказываемся на верхнем ярусе. Прозрачный стеклянный пол с мигающими на нем символами, куча охраны и перегороженный лазерными лучами проход в следующее помещение. Впрочем, стоит нам встать на круг сканирующего устройства, и преграда исчезает (для тех, кто предпочел сразу открыть стрельбу или по какой-то причине не вселился в тело ученого, небольшой совет: можно избавиться от преграды, выстрелив по ящику справа — к нему ведет мигающий желтый провод). Забегаем внутрь и нажимаем кнопку на пульте, открыв тем самым ворота **04**.



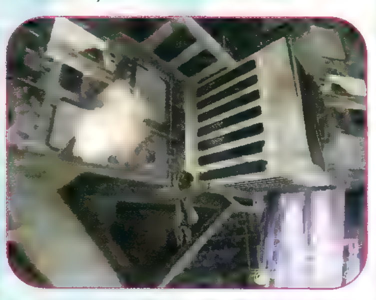




Возвращаемся вниз — к тому месту где мы вселились в ученого. Ворота **04** находятся справа от лестницы. Открываем их и заходим в стерилизационную камеру. Процесс стерилизации занимает несколько секунд, по его окончании нам позволяют открыть ворота, ведущие в следующее помещение.



Тупик? Ворота **05** закрыты, а путь к лестнице перегораживают лазерные лучи. Секундочку... Справа находится несколько ящиков — взобравшись на них, можно без труда перепрыгнуть через лазерный барьер (лежащий на верхнем ящике автомат (**Machine Gun**) придется оставить — он пригодится нам позже). Взбегаем вверх по лестнице и оказываемся на балконе. Стоящий здесь полицейский не обращает на ученого ни малейшего внимания. Подбегаем к краю балкона, разворачиваемся лицом ко входу и покидаем тело нашего подопечного. В воздухе Бобу нужно расправить крылья (клавиша < **Flap/Jump** >), и он без помех приземлится внизу (нужно лишь постараться не спланировать в радиоактивную жидкость в центре зала — защитный экран над ней периодически исчезает).



Здесь следует рассказать еще об одной способности Боба. В стене слева имеются несколько выступов, и наш ангелочек вполне способен вскарабкаться по ним наверх, не хуже Лары Крофт цепляясь за края, перебирая руками и смещаясь влево и вправо для того чтобы избежать обжигающей струи пара (на издаваемые при этом жуткие стоны и вздохи можно не обращать внимания). Наверху мы видим проход, ведущий в вентиляционный зал. Планируем вниз. Положение трех гигантских вентиляторов регулируется с помощью переключателей на стене. Двигаясь по часовой стрелке, первый мы оставляем без изменения, второй передвигаем один раз вверх, наконец, третий — последний — нужно поднять вверх на два уровня. В итоге вентиляторы образуют своего рода «лесенку» — осталось только ею воспользоваться. Забираемся по ящикам к первому вентилятору и встаем на него. Поток воздуха расправляет крылья Боба и поднимает его высоко вверх. Теперь нужно просто перелететь ко второму вентилятору, подняться еще немного выше, перелететь к третьему, и — вуа-ля! — Боб пролетает сквозь защитное поле и оказывается в компании радиационных рабочих (**radiation worker**). От обычных работяг их отличает наличие защитного костюма, непроницаемого для радиации. Скорее всего в ходе наших экспериментов с вентиляторами Боб ненароком потревожил датчики системы безопасности, и энергия в центре управления реактором отключена (это можно понять по красному освещению). Что ж, придется вселиться в одного из радиационных рабочих и обежать помещение по периметру, включая один за другим все четыре пульта. На силовое поле в центре лучше не наступать, человеческий вес оно все-таки не выдерживает. Получив сообщение «**Power restored**», можно отправляться к лифту (дверь с надписью «**Exit**»).

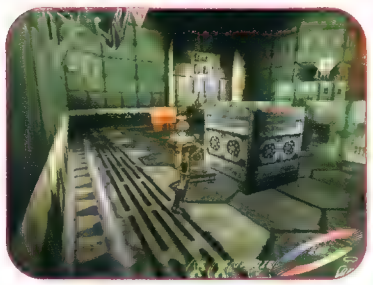


Спускаемся вниз на лифте и, пробежав мимо ядра реактора направо, открываем дверь и выходим из опасной зоны. Слева от нас находится командный пост. Не стоит пытаться проникнуть туда в теле радиационного рабочего — стоит нам подойти поближе, и охрана откроет ураганный огонь. Вместо этого обегаем центральную площадку и подходим к закрытым воротам **05**. Здесь околачивается обыкновенный рабочий. Никто не смотрит? Быстро меняем подопечных и уже в теле обыкновенного рабочего проходим мимо охраны на командный пост. Лучше не откладывать это дело в долгий ящик, иначе народу в комнате прибавится — центральная платформа время от времени проваливается вниз и возвращается уже с очередным командиром (**gun commander**) на борту. Миновав охранников и убедившись в том, что они беспечно повернулись к нам спиной, покидаем тело рабочего и вселяемся в стоящую неподалеку от пульта женщину-командира. Разумеется, при этом не стоит попадаться ей на глаза, иначе она успеет поднять тревогу, и нами займутся охранники. Уже в теле командира становимся на мерцающий на полу прямоугольник для того чтобы получить сообщение о начавшемся восстании **chot`ов** — обитателей запутанных подземелий городской канализации. Нажав кнопку на ближайшем к нам пульте с желтой каймой, мы открываем ворота **05**. Бежим к ним. Охранники отдают честь, ворота послушно открываются перед нами, и мы оказываемся возле уже знакомого лазерного барьера. Вновь забираемся на ящики и подбираем автомат, а затем через ворота 04 заходим в стерилизационную камеру.



Снаружи пока еще все спокойно (в некоторых версиях игры сразу после выхода из стерилизационной камеры появляется chot, но его моментально выводят в расход подбежавшие полицейские). Бежим к расположенным напротив воротам **03** — именно здесь мы недавно вселялись в ученого, — открываем их и оказываемся в том самом месте, откуда мы начинали игру. Однако теперь мы можем открыть ворота **02**, встав на круг сканирующего устройства — командирам разрешен доступ к этой территории. Перед тем как проделать эту нехитрую операцию, рекомендуется привести командира

в боевой режим. Как только створка ворот начнет нехотя подниматься, стрейфимся вправо и готовимся встречать гостей — толпу chot`ов. Эти мерзкие мутанты вооружены скорострельными автоматами Pak, стреляющим ледяными иглами. Не самое мощное оружие, однако мятежников довольно много. В идеале нужно сохранить командира, стрейфясь влево-вправо и выкашивая врагов несколькими точными очередями. В бой на нашей стороне включается оставленный возле ворот 03 light cop — но приходится следить за тем, чтобы наша подопечная не наводила на него оружие. Если командир, увы, погибла — это еще не повод для огорчения. Не обращая внимания на выстрелы, подбегаем к любому из chot`ов и вселяемся в него. Все остальные мутанты сразу же открывают по нему огонь, и вскоре приходится выбирать себе новую жертву. Так, прыгая из тела и восстанавливая при каждом прыжке энергию, мы заканчиваем этот бой. В итоге наш подопечный остается один среди груды тел и оружия. В ворота 02 мы бросаемся как в холодную воду — не останавливаясь и не раздумывая. Диспозиция следующая: довольно большое помещение заполнено различными ящиками и бочками, справа от нас находятся ворота 01, а перед ними стоит еще один chot, вооруженный Rocket Propelled Harpoon. Стреляет он вне зависимости от того, в каком теле мы находимся — в о-о-чень редком случае его коллеге-мутанту удается-таки доказать свою благонадежность и беспрепятственно подойти к воротам, с командиром такой фокус не проходит никогда. Единственный минус RPH — невысокая скорость полета гарпуна, и это позволяет нам вовремя скользнуть в укрытие. Используя стрейф, перемещаемся к левой стене — там



возле неприметного серого ящика на полу лежит базука (Bazooka). С ней наш подопечный сразу чувствует себя намного увереннее: достаточно лишь подпрыгнуть за ящиком и выпустить одну единственную ракету, чтобы навсегда избавиться от противника. Но победу праздновать еще рано — с потолка возле ворот 02 немедленно спрыгивает целый отряд chot`ов и бросается мстить за своего товарища. Пожалуй, наилучший вариант боя с ними — стрейфиться вдоль противоположной от ворот стены, выпуская во врагов ракету за ракетой. Ни ледяные иглы, ни титановые лезвия из Maimer`a просто не успевают попасть в быстро перемещающегося персонажа, а вот мощные разрывы наших ракет точного попадания не требуют. За первым отрядом немедленно следует второй — на этот раз один из мутантов спрыгивает на высокий ящик и ведет огонь оттуда. Chot`ы не стоят на месте, напротив, они довольно активно наступают, стараясь окружить нас. Надо ли говорить о том, что не стоит позволять им сделать это. И снова нам приходится уворачиваться от вражеских выстрелов и перепрыгивать из одного тела в другое в случае гибели нашего подопечного. Однако рано или поздно бой заканчивается, и мы получаем возможность беспрепятственно пройти через ворота 01 в Старый город (Old Town).

Слева от нас находится лазерный барьер перед лестницей, двое полицейских (riot cop) за ящиками внизу и двое light cop на верхней площадке. Справа — командир (commander) за силовым щитом и небольшой лифт; на верхнем ярусе — еще один командир и пушка. Теперь все зависит от того, с каким результатом нам удалось закончить предыдущий этап. Идеальный вариант — мы находимся в теле командира или в руках у нас есть базука. С базукой все просто — первым выстрелом разносим лазерный барьер, вторым добиваем двух полицейских возле него, третьим отправляем на досрочную встречу с Создателем двух сбегающих по лестнице копов. Если заряды в базуке, увы, закончились, но командир уцелела, можно пробежать направо к лифту, подняться на нем на верхний ярус и вплотную заняться пушкой. Нужно подойти поближе к пульту и нажать на клавишу <Action>, после чего игра перейдет к виду от первого лица, и на экране появится перекрестье прицела — совсем как в снайперском режиме, только немного побольше. Как раз в это время начинается очередная атака chot`ов — люк на стене взрывается, и оттуда на нижний ярус устремляется небольшой отряд мутантов. Количество зарядов не ограничено. Увлеченно расстреливаем из пушки все что движется, оставив на закуску командиров за силовыми щитами, лазерный барьер и копов (если, конечно, те еще не успели погибнуть в сражении). Затем нажимаем клавишу <Action> еще раз, спускаемся вниз на лифте и взбегаем вверх по лестнице, совсем еще недавно перек-



рытой лучами. Самый печальный вариант — если ни командира, ни базуку сохранить не удалось. В этом случае нам придется попотеть — сначала нужно вселиться в одного из стоящих за ящиками полицейских, затем отбежать к посту справа и дождаться начала вторжения chot`ов, вселиться в одного из них, вернуться к лазерному барьеру и подобрать pump gun. Уф! С помповым ружьем наперевес бежим к посту справа, стреляем в ящик возле силового щита и вселяемся в скрывавшуюся за ним командира. Теперь можно относительно спокойно подняться на лифте наверх и поэкспериментировать с пушкой, как это было описано выше.

В общем, рано или поздно мы должны оказаться на вершине лестницы. По дороге нужно обязательно подобрать один из валяющихся на поле боя Pak`ов — он понадобится нам при прохождении следующего этапа. Открываем дверь и оказываемся в цехе по переработке отходов. Прямо над нами за лазерным барьером стоят двое ученых, впереди перед вращающимися ножами измельчителя разгуливает рабочий. Кладем оружие на пол и запрыгиваем на первый выступ справа от лестницы. Слева от лазерного барьера на стене имеется узкий карниз — вот на него-то нам и нужно постараться запрыгнуть. Один из самых противных моментов в игре — стараясь уцепиться руками за край карниза, мы раз за разом сваливаемся вниз. Наконец, попытки наши увенчались успехом. Подходим к лазерному барьеру и покидаем тело на-



шего подопечного. Оружие лежит на полу, а драться врукопашную на узком — одному человеку негде развернуться — карнизе совсем не с руки, поэтому тот делает несколько неверных шагов и сваливается вниз. Нагибаемся (<Crouch>) и проползаем под нижним лучом. Ученые в шоке. Вселяемся в того, что стоит за пультом, и нажимаем на кнопку. Пол под ногами его коллеги исчезает, и тот с жутким криком падает на ножи измельчителя. Садизм? Никто не спорит. Но контейнер постепенно наполняется, о чем свидетельствует индикатор у нас за спиной. Теперь выполняем хитрый трюк: вновь нажимаем на кнопку, затем заставляем нашего подопечного сделать шаг вперед и быстренько покидаем его тело, приземлившись аккурат на краю платформы. Контейнер полон на три четверти. Из-за экрана слева появляется новый ученый, который проходит на середину комнаты. Теперь Боб уже самостоятельно нажимает на кнопку, подбегает к лазерному барьеру и вновь проползает под ним. Контейнер наконец-то заполнился. Аккуратно планируем вниз, ждем, пока рабочий подойдет поближе, и вселяемся в него (желательно проделать все это, не попадаясь на глаза нашему предыдущему «телу»). Подбираем с пола Pak и нажимаем кнопку на



стене справа от измельчителя. Из люка появляется кроваво-красный контейнер, которые медленно движется по полу и, наконец, поднимается на верхний ярус (во время движения не стоит вставать у него на пути). Бежим следом, на ходу переводя персонажа в боевой режим. Облик рабочего с оружием chot`ов в руках явно не нравится нашему бывшему подопечному, и тот отважно бросается в бой. Расстреливать его лучше на расстоянии — рабочий все-таки не слишком силен в рукопашной. Расправившись с безоружным противником, запрыгиваем на остановившийся контейнер и начинаем заниматься акробатикой. Нам нужно запрыгнуть на узкий карниз слева от двери с надписью «Incinerator». Расстояние кажется довольно большим, но тут нам поможет Pak. Острые лопасти этого оружия вращаются наподобие вертолетного винта, и если в момент прыжка не отпускать клавишу <Flap/Jump>, мы можем пролететь по воздуху как раз до карниза. Бежим по нему к двери. В стене откидывается небольшая панель. Нажимаем на кнопку и быстро сваливаемся вниз — дверь остается открытой всего несколько секунд.

В этом помещении сжигают измельченные и переработанные отходы. Запрыгиваем на стоящие справа бочки-контейнеры, а с них перебираемся на платформу у дальней стены. Забираемся на небольшой выступ прямо у нас над головой и разворачиваемся лицом к двери. Слева от нас из стены торчит изогнутая труба, а над ней виднеется какое-то отверстие. Допрыгнуть до трубы довольно легко, гораздо сложнее на



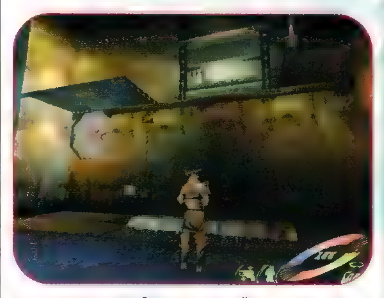
ней удержаться. Сразу за отверстием в стене нас ждет еще одно помещение, на дне которого лениво плещутся ядовитые отходы. С помощью Pak мы благополучно приземляемся на узкую платформу в центре и бежим по ней направо. Открывается дверь, и мы оказываемся на территории хорошо охраняемого научного центра. Спрыгиваем вниз, удерживая в полете клавишу <Flap/Jump>, приземляемся за колонной и сразу же кладем оружие на землю — не стоит смущать охранников и раньше времени нарываться на пулю. В центре зала имеется небольшой подъемник — встаем на платформу, нажимаем на кнопку и едем на второй ярус. За неприметной дверью в стене скрывается нечто похожее на очень грязный сортир. Здесь даже крысы бегают. Покидаем тело рабочего и — ох! — вселяемся в крысу (для этого достаточно более-менее точно приземлиться на нее сверху). Игра переключается на вид от первого лица, и мы забегаем в небольшое круглое отверстие в стене. Заслонка отъезжает в сторону, и труба приводит нас в помещение, на дне которого в луже крови плавают человеческие останки. По ним нам предстоит перебежать в правую часть помещения к очередной трубе. Камера милосердно переключается на вид сверху, и маленькая крыса постепенно продвигается по нехитрому лабиринту. Один момент все-таки заслуживает упоминания — жидкость постоянно прибывает и убывает, скрывая видимые островки и вновь отступая от них. Нужно четко рассчитывать свои перемещения, время от времени используя в качестве «мостов» человеческие кости и стараясь держаться подальше от второй крысы — она может неудачно толкнуть нас. Наконец, мы забираемся в трубу и, пробежав по ней, благополучно сваливаемся под ноги какому-то chot`у. Теперь можно покинуть крысу и вселиться в мрачноватого мутанта.

Активируем стоящий на ящике детонатор. Взрыв срывает решетку, перегораживавшую отверстие в стене. Забираемся в него и спрыгиваем в следующую комнату. Справа виднеется довольно широкая труба. Возвращаем нашего персонажа в нормальный режим и выходим на окраину города. Здесь ведут бесконечную войну полицейские и chot`ы. Нет ни победителей, ни побежденных — к каждой стороне постоянно прибывают подкрепления, так что все, что от нас требуется, — как можно быстрее покинуть это опасное место. Сначала мы оказываемся в компании «друзей»: нас обступают chot`ы и что-то бормочут на своем языке. Слева от нас находится баррикада мутантов и лазерный барьер, преграждающий путь к лестнице, справа — баррикада полицейских, через которую перекинут металлический лист. Забегаем на него и сразу же откатываемся назад. Полицейские начинают стрелять и устремляются в атаку. Не ввязываясь в потасовку, нужно улучить момент и вселиться в любого из них, а затем перебежать на другую сторону баррикады, не забыв при этом вернуть «своего» полицейского в нормальный режим. Появившееся из-за экрана очередное подкрепление не обра-

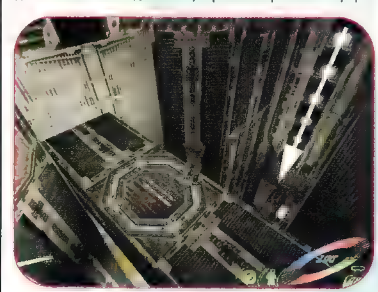


тит на нас ни малейшего внимания. Слева от нас находятся ворота **04**. Справа от них в стене имеется ниша, закрытая стеклом с надписью «**Do not break glass**». Встаем перед ним, дожидаемся пока поблизости не окажется ни одного полицейского и стреляем в стекло. Нажав кнопку на панели в нише, мы отключаем лазерный барьер по другую сторону баррикады. Бежим туда, по дороге «переодевшись» в **chot`a** — как-никак теперь предстоит сражаться на их территории. Взбегаем вверх по лестнице, находящейся позади отключенного лазерного барьера, и, игнорируя стоящего на верхней площадке мутанта, активируем детонатор на бочке слева. Преграждающий вход в следующее помещение плазменный барьер от взрыва не пострадает, зато есть неплохие шансы на то, что разобьется стеклянное окно над ним. Забираемся на бочки и с помощью **Pak** запрыгиваем в окно (если оно не разбилось, его придется «достреливать» вручную). За углом находится пульт — нажав на кнопку, мы включаем лифт. Теперь можно подобрать оружие по душе — в стенных нишах скрываются базука и автомат — и отключить барьер (кнопка находится прямо у выхода).

Сбегаем вниз по лестнице. Лифт находится возле трубы, через которую мы попали на эту улицу. Добросовестно отстреливаем

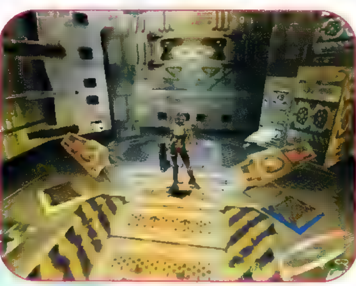


околачивающихся поблизости полицейских, становимся на платформу и нажимаем на кнопку. Лифт медленно поднимается наверх. Открываем дверь и оказываемся в командирских казармах. Оба пульта можно смело проигнорировать — работать с ними позволяется исключительно высшему командному составу. Стреляем в пирамиду ящиков. Взрывом срывает решетку, перегораживавшую отверстие в стене. Кладем оружие на пол, забираемся на ящики и через отверстие перепрыгиваем на узкую платформу. Внизу, можно сказать, пропасть, на дне которой лениво плещется уже знакомая нам ядовитая жидкость, переплетение каких-то труб... и платформа у дальней стены (по этой стене сбегает длинная дорожка белых огней). Покидаем тело нашего подопечного, хорошенько разбегаемся, пры-



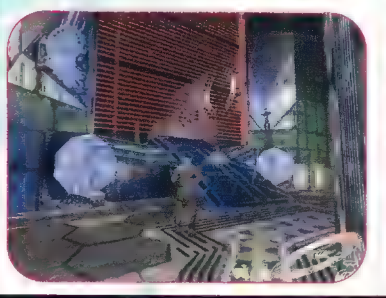
гаем — и летим к той самой стене, затем планируем вниз и в итоге приземляемся на эту самую платформу (или на трубы, с которых придется просто спрыгнуть). В окне справа одна из командиров принимает душ. Уау! Дождемся пока водные процедуры закончатся. После этого девушка облачится в свою уродливую форму и откроет окно слева. Залетаем в него и вселяемся в новое тело.

Квартирка обставлена по-спартански, и выход из нее только один — через небольшую металлическую дверь слева от душевой. Мы оказываемся в помещении, где несколько командиров увлеченно разглядывают огромный — во всю стену — экран. Открываем ворота справа, взбегаем вверх по лестницам и оказываемся в той самой комнате с двумя пультами. Активируем любой из них, и из люка в полу появляется защитный бот (**Offensive bot**). Достаточно пройти мимо него, и после этого маленький летающий робот станет нашим персональным защитником и будет добросовестно атаковать всех,

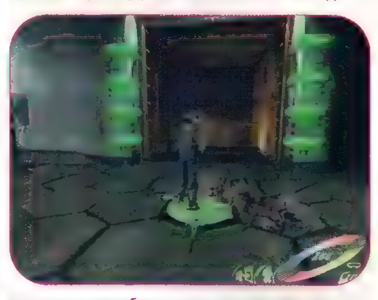


кто попытается напасть на нас. Подбираем с пола оставленное «нашим» **chot`ом** оружие и бежим вниз по лестницам обратно в комнату с большим экраном. Ворота в противоположной стене открыты, и за ними виднеется лестница. Поднимаемся по ней наверх, открываем небольшую дверь и готовимся к бою. На улице слева за ящиками устроили засаду несколько **chot`ов**. С нашим арсеналом не составит особого труда разобраться с ними. Как раз подворачивается неплохая оказия для того чтобы опробовать **Distortion Grenade** с их мощной ударной волной. После того как образцово-показательный разгром **chot`ов** будет закончен, мы открываем высокие металлические ворота и выходим на небольшую площадку, в центре которой находится пушечная турель. Как только мы активируем ее, один из пролетающих мимо кораблей объявит тревогу. На этот раз нашими противниками становятся такие же пушки, установленные на платформах у стены здания напротив. Все они надежно укрыты силовыми щитами, так что пытаться подбить их напрямую бесполезно. Вместо этого можно вполне эффективно разрушать подпорки под платформами, которые в результате будут одна за другой обрушиваться в пропасть. Когда все платформы будут уничтожены, появится сообщение о том, что плазменный барьер отключен. Деактивируем турель и бежим в открывшийся в силовом коридоре слева проход.

Открываем ворота. В следующем помещении дежурят двое полицейских. Их, увы, придется вывести в расход — они могут помешать нашим планам. Проще всего взорвать стоящие рядом с копами ящики. Под ними обнаружатся боеприпасы, а в большом контейнере с надписью «**Sitronix**» — еще один **offensive bot**, так, на всякий случай (для того чтобы добраться до него, придется уничтожить несколько ящиков внутри контейнера). Подобрав все необходимое, мы нажимаем кнопку на пульте справа и открываем ворота в противоположной от входа стене. За ящиками нас ждет засада — небольшой отряд **chot`ов**. Здесь командиром придется пожертвовать — для прохождения следующего этапа нам позарез нужен мутант. Попрыгав из тела в тело, мы, наконец, заканчиваем этот бой и подбираем оружие командира. Защитный бот завис в воздухе неподалеку в ожидании нового хозяина. Проходим мимо него для того чтобы закрепить себя в этом статусе и затем стреляем в пирамиду ящиков с гранатами, загораживающими проход к следующим воротам. После взрыва на земле остаются боеприпасы. Собрав их, мы открываем ворота... и оказываемся на знакомой улице. Когда-то по эту сторону баррикады сражались полицейские. Теперь здесь обосновались chot`ы, улица перегорожена лазерным барьером, и чистым самоубийством является идея появляться здесь в боевом режиме. Несколько мутантов с базуками занимают стратегически выгодные позиции в нишах стен, защищенные силовым полем посты также заняты — словом, оборона выставлена всерьез и надолго. Если предположить, что во время предыдущего боя нам так и не удалось вселиться в **chot`a**, то сражение должно разворачиваться приблизительно следующим образом: мы укрываемся за ящиками возле ворот, выглядываем из-за них с помощью стрейфа и в снайперском режиме выносим сначала силовые щиты, затем скрывавшихся за ними мутантов и их коллег в нишах сверху; после чего забираемся на ящики и перепрыгиваем оттуда на какую-нибудь возвышенность для того чтобы произвести окончательную зачистку местности.



Как бы то ни было, вскоре мы оказываемся перед воротами **04**. Открыв их, мы наблюдаем за сражением полицейских и chot`ов дальше по улице. Можно немного в нем поучаствовать: перевести нашего подопечного в снайперский режим и, выглядывая из-за покореженных металлических обломков неподалеку от входа, несколькими точными выстрелами положить конец затянувшейся стычке. Стрелять при этом нужно в основном по **chot`ам** — полицейские нам еще пригодятся. Выходим из снайперского режима, добегаем до поворота и начинаем искать хотя бы одного оставшегося в живых полицейского, помня о том, что слева за баррикадой скрывается коп с базукой, который в любой момент может открыть огонь. Если стражей порядка в живых, увы, не осталось, придется немного подождать — побродить по улице, постоять на зеленом круге полицейского сканера перед закрытой дверью... Наконец, появляются доблестные копы, и нам удается вселиться в одного из них. Прихватываем чью-нибудь бесхозную базуку и вновь встаем на зеленый круг. На



этот раз сканер срабатывает, и ворота перед нами гостеприимно распахиваются. Спускаемся вниз по лестнице, пересекаем овальное помещение, окруженное красноватым сиянием, поворачиваем налево и, пробежав мимо полицейского, оказываемся возле лифта. Заходим внутрь и начинаем подниматься вверх. М-да, техника здесь не самая надежная — лифт застревает приблизительно на полпути. Подходим к щели, образовавшейся между полом кабины и стеной. Теперь у нас есть два варианта дальнейших действий: первый — отложить оружие, развернуть нашего подопечного спиной к выходу, покинуть его тело и, точно рассчитав момент, когда поблизости не будет ни одного полицейского, вселиться в стоящего внизу рабочего; второй — вселиться в того же рабочего, предварительно присев и перестреляв в снайперском режиме всех полицейских внизу. В любом случае, в итоге мы должны оказаться в теле работяги, облаченного в оранжевую спецовку. Спрыгиваем в шахту лифта, подходим к испускающему клубы дыма устройству с шестеренкой на стене слева и нажимаем на клавишу <**Action**>. Лифт отремонтирован. Выбираемся из шахты, запрыгиваем в кабину и продолжаем свой путь наверх.

Наверху лифт ломается окончательно. Вновь вселяемся в полицейского, подбираем с пола базуку, открываем дверь и бежим направо (На случай, если с базукой возникли какие-то проблемы: можно свернуть налево в коридоре, пробежать мимо стоящего на посту полицейского и подняться вверх по лестнице. За воротами идет очередной бой и стоит коп с базукой. В этого типа запросто можно вселиться.). Сворачиваем направо в коридоре и вскоре оказываемся перед лазерным барьером. Слева от него на посту стоит полицейский. Укладываем базуку на пол, подходим к нему со спины и без лишнего шума ломаем шею (для этого нужно нажать на клавишу <**Enter Combat/Fire Weapon**> — по умолчанию левую кнопку мыши — и удерживать захват некоторое время). Подбираем базуку и аккуратно стреляем в пульт на стене позади лазерного барьера. Преграда исчезает, но, перед тем как двигаться дальше, нам придется навестить подземный город **chot`ов**.



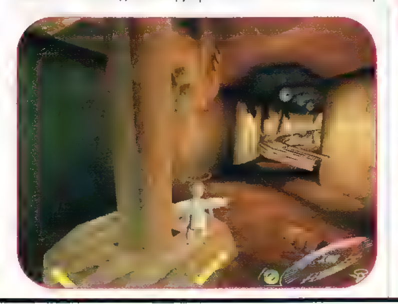
Почти напротив лазерного барьера в стене имеется проход. Спускаемся вниз по лестнице, пробегаем мимо полицейского, открываем ворота и выходим на площадь. В конце аллеи слева находится небольшая лестница. Поднимаемся по ней, открываем дверь и оказываемся в оружейной. В нишах в стене лежат огнемет **Flame Thrower**, **Rocket Propelled Harpoon** и **Maimer**. Выбираем себе оружие по душе и возвращаемся обратно на площадь. Открываем высокие металлические ворота (если повернуться лицом к аллее, они будут справа). Пробегаем мимо полицейского и заходим в лифт у противоположной стены этого помещения. Поднимаемся наверх и выходим из лифта. Внизу справа от нас идет бой, мы же поднимаемся по лестнице слева. По дороге нам попадается одинокий chot. Вселяемся в него и бежим по платформе до конца. Там нас встречает еще один мутант и с ним два маленьких кровожадных уродца **dwarf chot`a**. Спрыгиваем вниз, используя **Pak** для того чтобы плавно приземлиться. Прямо перед нами виднеется стена с двумя трубами и глубокий провал перед ней. Спрыгиваем вниз, используя все тот же **Pak**. Мы на территории **chot`ов**. Бежим налево, заворачиваем за угол, пробегаем мимо охраняемых закрытых ворот и открываем следующие. По нам сразу же открывают огонь полицей-

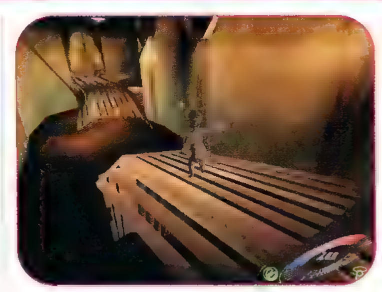


ские. Отбегаем назад, в то время как в бой устремляются все окрестные **chot`ы**. Чаще всего «наши» побеждают; если этого не произошло, оставшихся в живых полицейских придется добить. Выходим через открытые ворота. Под ногами на узкой решетчатой платформе валяются тела убитых. Осторожно перепрыгиваем через них, подбираем автомат и бежим направо. По дороге нам попадается **light cop** и **chot** — обоих можно вывести в расход снайперским выстрелом в голову (в перекрестье прицела в



этот момент должен появиться череп). Теперь начинается работа для Боба. Спрыгиваем в плещущуюся внизу ядовитую жидкость и в последний момент покидаем тело нашего **chot`a**. Боб оказывается один-одинешенек на платформе. Подбегаем поближе к работающим поршням и перелетаем на крайний левый цилиндр. Забираемся на сам поршень, ждем, пока он поднимется наверх, и перелетаем на следующий цилиндр. Наконец, с третьего, последнего поршня мы перелетаем на сломанную платформу (на самый край ее). Крепление одной металлической секции здесь проржавело — от малейшего прикосновения внешне ничем не отличающийся от остальных участок пола обрушивается вниз (находится он в том месте, где платформа образует впадину). Перелетаем через опасное место и бежим дальше. Дверь слева от нас отключена,





проход справа перегораживает лазерный барьер. Впрочем, нижний луч упирается в лежащее на полу тело полицейского, и справа остается небольшой проход — как раз для Боба, если тот догадается пригнуться и ползти. В следующем помещении находятся двое **chot`ов**. Один из них доедает полицейского, а второй... второй вроде бы ничем не занят. В него-то нам и нужно вселиться. Расправившись с не в меру голодным напарником, подходим к пульту в центре комнаты и нажимаем на кнопку. Обесточенные окраины вновь получают энергию.

Отключаем лазерный барьер (пульт с символом руки справа от выхода) и бежим к воротам напротив. Теперь они заработали. Бежим по решетчатой платформе, открываем еще одни ворота и вновь оказываемся на территории **chot`ов** (именно эту дверь когда-то они так тщательно охраняли). Бежим направо, выходим на платформу, но на этот раз не сворачиваем направо к поршням, а бежим прямо — к лестнице, на которой стояли полицейские. Под лестницей в стене виднеется решетка. Открываем ее, спускаемся вниз и бежим по узкому коридору до



небольшого зала, где окруженный толпой мелких уродцев «бегемот» (**chot behemoth**) разбирается с полицейским. Бросаем оружие в коридоре, подходим к бегемоту сзади, покидаем тело **chot`a** и летим, стараясь попасть в спину этого огромного создания. Заполучив под свой контроль новое тело, нужно спешно уносить ноги, пока уродцы-дварфы не сообразили, что с их обожаемым бегемотом происходит что-то неладное. Возвращаемся к лестнице, на которой стояли полицейские и поднимаемся по ней наверх. Открываем ворота и готовимся к бою. На улице мутанты и полицейские по-прежнему сражаются друг с другом, однако появление гигантского бегемота является и для тех, и для других полной неожиданностью. В нашем



новом теле мы запросто можем разметать целую толпу врагов, нужно только следить, чтобы бегемота не особенно сильно потрепали автоматные очереди (и вообще, сначала лучше выводить в расход полицейских). Как только бой будет закончен, бежим по улице налево и открываем ворота. Стоящие позади них **chot`ы** нападать не должны, особенно если заблаговременно вернуть бегемота в нормальный режим, но даже если они на это решатся, разобраться с ними будет легче легкого. Бежим к площади, поворачиваем направо — и нарываемся на прицельный огонь из базуки. Стоящий возле дальних ворот полицейский не жалеет зарядов, и для того чтобы избежать попа-



дания, нам приходится постоянно стрейфиться влево и вправо и прятаться за выступами у стен. В принципе, бегемотом можно пожертвовать, главное, чтобы жертва эта оказалась не напрасной, и Боб в итоге добрался до ворот. Они поднимаются совсем чуть-чуть и стопорятся — наш ангелочек сможет пролезть в образовавшееся отверстие, но протащить с собой бегемота точно не удалось бы.

Мы оказываемся на уже знакомой площади. Отряд полицейских немедленно устраивает охоту на Боба — нужно спрятаться за ящиками, а затем вселиться в кого-нибудь из этих вояк. Наша цель — большие ворота напротив. Открываем их, пробегаем мимо полицейского (или вселяемся в него) и бежим вверх по лестнице. Забегаем в проход напротив, мимо отключенного лазерного барьера, открываем дверь и заходим в лифт. На нем мы поднимаемся в лабораторию. Да что же это такое творится с дверями? Покидаем тело полицейского, выбираемся из лифта через небольшую щель между дверью и полом, бежим по коридору направо и вселяемся в любого из ученых. Бежим дальше по коридору, проходим сквозь синие лучи охранной сигнализации и нажимаем кнопку на пульте справа. Где-то в недрах лаборатории мудрые механизмы сделали для нас бегемота (**behemoth**). Возвращаемся к лифту и пытаемся открыть двойную дверь с надписью



«**Laboratory**» напротив него. Нам это почти удается... Бегемот немного поможет с той стороны и, наконец, вырвется на свободу. Какой красавец! Пожалуй, основной проблемой может стать процесс вселения в него — уж очень высоко приходится подпрыгивать, чтобы достать до плеча бегемота, который при этом неустанно пытается пнуть ногой маленького ангелочка. Пока здоровяк будет гоняться за учеными, породившими его, можно попробовать забраться на какой-нибудь шкафчик и спланировать вниз оттуда. Наконец, в новом теле мы бежим к проходу в стене справа от лифта (если стоять к нему спиной) и становимся на металлическую пластину перед во-



ротами. Долгий ролик. Бегемот поднимается наверх и разбирается с самым главным врагом, после чего мы узнаем о том, что самый главный враг на самом деле все еще цел и невредим, знакомимся с дьяволом и с **Evil Bob`ом**...

Продолжение следует...

СИ *TACTIX*

QUAKE III ARENA

Леонид АКИНШИН

ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

Для начала — общие замечания относительно Q3-геймплея.

Первое, что должно, на мой взгляд, бросаться в глаза человеку, наблюдающему игру в Q3, — это высокая интенсивность боя, нередко переходящего в тупое и бессмысленное месилово. Собственно, месилово только и может быть что тупым и бессмысленным: когда интенсивность огневого контакта превышает некоторое пороговое значение, думать головой становится уже просто некогда.

Главный дефект Q3, превращающий игру в месилово, — это не убывающее здоровье и не переходящие из рук в руки предметы. Это пресловутый 5-секундный респаун оружия. Масштабы того страшного вреда, что был нанесен **DeathMatch-у** этим «изобретением», все еще, на мой взгляд, до конца не осмыслены и не осознаны. Пятисекундный респаун оружия — это ГРУБЕЙШАЯ ОШИБКА, граничащая с преступлением!!!

Действительно, неограниченный боезапас, являющийся очевидным следствием пятисекундного респауна оружия, возводит кемперство на принципиально новую ступень развития. Кемпер, стреляющий НЕПРЕРЫВНО, стреляющий десятками минут (да что там, часами!) — это уже нечто большее, чем всего лишь кемпер. Это бог войны, адское создание, от которого нет спасения. Не верите — читайте прохождение уровней **Q3dm0, Q3dm1, Q3dm2, Q3dm4, Q3dm5, Q3dm6, Q3dm13, Q3tourney1, Q3tourney3** и **Q3tourney6**, затем играйте и делайте выводы.

Прошу особо обратить внимание на уровни **Q3dm0, Q3dm4, Q3dm5, Q3dm6**, а также и **Q3dm15**. Тот факт, что пятисекундный респаун оружия дает возможность одерживать победы на одном дыхании, НИ РАЗУ НЕ УМЕРЕВ (!), заставляет, согласитесь, кое о чем задуматься.

Не менее примечательно и то обстоятельство, что непрерывный огонь весьма эффективен не только в массовых побоищах, но также и в ДУЭЛЯХ (уровни **Q3dm0, Q3dm1, Q3dm2, Q3tourney1, Q3tourney3** и даже **Q3tourney6**)! Одной из причин такого положения дел является, понятное дело, пятисекундный респаун; другая причина — это сама структура некоторых уровней. Q3, на мой взгляд, вообще слабо приспособлен к дуэлям; слишком сильно в этой игре «мясное» начало. Некоторые дуэльные карты не то что не сбалансированы, а попросту непригодны для игры один на один (**Q3dm0, Q3dm1, Q3dm2, Q3tourney1**)!

Баланс оружия в третьем **Quake-е** находится в органичном единстве с общей «мясной» концепцией игры. RailGun, бывший фаворит и всенародный любимец, отошел на задний план. Оно и понятно; скорострельность в месилове — первое дело. В третьем Q нужно брать в руки что-нибудь попрактичней. Главное оружие — это **Bfg10k**, второе место держит RocketLauncher, далее идут все остальные пушки.

Строго говоря, все уровни, где есть **Bfg10k**, являются уровнями с НАРУШЕННЫМ БАЛАНСОМ (за исключением разве что **Q3tourney6**). Альтернативы этому ужасу нет и быть не может; Bfg10k плюс пятисекундный респаун — это гарантированная победа (см. прохождение уровней **Q3dm12, Q3dm14, Q3dm15**).

К сожалению, до сих пор находятся люди, восхищающиеся ИНТЕЛЛЕКТОМ **Q3-ботов**. Судя по всему, никаких иных ботов эти игроки никогда в своей жизни не видели. Поверьте, господа: боты третьего **Quake-а** суть одни из самых тупых созданий, что когда-либо были созданы человеком! Иллюзию разумности создают лишь их фантастические меткость и скорость реакции, т.е. чисто ФИЗИЧЕСКИЕ, а отнюдь не интеллектуальные качества этих существ.

Для полного и окончательного понимания всей глубины той тупости, что присуща ботам 3-го **Quake-а**, достаточно вновь обратиться к прохождению уровней «постоянного огня» (напомню: это уровни **Q3dm0, Q3dm1, Q3dm2, Q3dm4, Q3dm5, Q3dm6, Q3dm13, Q3tourney1, Q3tourney3** и **Q3tourney6**). На уровне **Q3dm6** я неоднократно зарабатывал по 10 **Excellent-ов** в течение одной игры с фраглимитом 20!!! Уверен, вы без особого труда сможете улучшить это достижение. Ни **Unreal-овские**, ни **Unreal Tournament-ские** боты НИКОГДА не допустят такого над собой надругательства!

Я уж не говорю о «бессмертных» уровнях Q3dm0, Q3dm4, Q3dm5, Q3dm6, и Q3dm15). Победа над ботами с выставленным по максимуму интеллектом НА ОДНОМ ДЫХАНИИ — вещь в **Unreal Tournament** ПРИНЦИПИАЛЬНО невозможная!

Думаю, господа, вы извините мне некоторую тенденциозность и эмоциональность отдельных моих суждений. Надеюсь искупить свои перед вами грехи интересным чтением, что я вам предлагаю. Читайте, господа, и наслаждайтесь! Читайте прохождение Q3 и играйте в **Unreal Tournament**!

ПРОХОЖДЕНИЕ

Примечание. Всё, что написано ниже, отражает личный опыт автора, его собственные находки и предпочтения и относится к прохождению игры на максимальном уровне сложности (Nightmare).

УРОВЕНЬ Q3dm0 (1 бот; Fraglimit 5)

[illegible]

Быстро хватайте желтую броню, зеленое здоровье, затем ныряйте в портал, бегите налево и садитесь на **PlasmaGun**. Слово «садитесь» нужно понимать буквально; состояние приседа обеспечивает вам заметно большую защищенность от пуль и картечи противника, нежели состояние прямохождения и прямостояния. До боли знакомый прием, не правда ли? Здравствуй-здравствуй, дорогой ты наш **Duke Nukem**! В дальнейшем мы будем частенько сидеть и даже перемещаться на карачках, так что милости просим, господа, осваивайтесь.

Усевшись на **PlasmaGun**, развернитесь в сторону прохода, вздохните с облегчением и нажмите на спусковой крючок. Стрелять следует в самый край прохода, как можно левее, чтобы попадать в атакующего вас бота на самых ранних стадиях его штурма (рис. 1). Иногда, не успев даже толком войти в зал и получив уже достаточно серьезные повреждения, бот ретируется, чаще — прет напролом. Войдя в занятое вами помещение, полуживой противник идет сперва немного влево, затем немного вправо, в сторону здоровья. Сидите на месте, стреляйте с небольшим упреждением — и дело в шляпе!



Время от времени кнопку «огонь» вам будет необходимо отпускать. Связано это с тем, что боезапас **PlasmaGun-а** расходуется чуть быстрее, чем истекают волшебные 5 секунд. Лучше всего делать передышку сразу после очередного фрага, когда вероятность вражеской атаки равна нулю.

Как вы уже, должно быть, поняли, данный уровень проходится НА ОДНОМ ДЫХАНИИ, т.е. в течение лишь одной вашей жизни. Время прохождения — чуть меньше минуты.

УРОВЕНЬ Q3dm1 (1 бот; Fraglimit 10)

[illegible]

Где бы вас ни отреспаунило, бегите к **RocketLauncher-у**, вставайте на него (вставайте, а не садитесь!) и открывайте огонь в сторону двух симметричных проходов, ведущих к **PlasmaGun-у**. Стрелять, разумеется, надлежит не в стену, а в пол между вышеупомянутыми проходами (рис. 2). Вести огонь лучше всего «враскачку», совершая через место респауна **Rocketlauncher-а** периодические стрейфы; в противном случае вы просто рискуете не заметить противника сквозь дым и огонь ваших ракет.

Прущий из коридора бот с автоматом абсолютно безобиден; это гарантированный фраг. Бот с **PulseGun-ом**, напротив, очень опасен; завидев его, следует увеличить амплитуду стрейфов и постараться заработать фраг как можно быстрее. Следует стремиться именно убить бота, а не вышибить его своими ракетами обратно к **PulseGun-у**; иначе он восстановит [illegible].

Как правило, бот пытается прорваться сбоку, через то место, где лежит **ShotGun**. Не мешкайте и встречайте его на выходе из-за угла своими ракетами!



Бот, взявший **ShotGun**, также способен доставить вам неприятности, особенно если вы позволили ему войти внутрь дворика. Последнее, однако, не смертельно. С каким бы оружием бот ни прорвался во дворик, он всегда лезет в одну из двух щелей, где лежат бронепластины. Пустите на выход из щели (ближе к ступенькам) несколько ракет и получите ваш законный фраг.

А вот бот с **RocketLauncher-ом** — это уже куда серьезней. Встречаться с ним в проходе не рекомендуется категорически, да и в прочих местах уровня он весьма небезопасен. Проще всего отбегаться от вооруженного ракетницей бота вокруг колонны, рядом с которой лежит **ShotGun**, затем, улучив момент, броситься во дворик и схватить **RocketLauncher**.

Если в коридоре, идущем к обстреливаемому вами перекрестку, бот уронил какое-нибудь оружие, не спешите подбирать пушку; она еще долго будет служить вам приманкой. Дело в том, что к оружию ваш электронный противник предпочитает бежать строго по прямой, что делает его легкой мишенью для ваших ракет.

Лечиться и брать бронепластины следует не сразу после очередного фрага, а пару секунд спустя, лишь убедившись, что враг не отреспаунился поблизости.

Теоретически данный уровень может быть пройден НА ОДНОМ ДЫХАНИИ. Мне этого, однако, не удалось; мой личный рекорд — победа со счетом 10:1 за 2 мин. 10 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm2 (1 бот; Fraglimit 10)

[illegible]

Бегите в помещение с **RocketLauncher-ом**, вставайте на оружие и открывайте огонь через дверь. Спасибо разработчикам; двери в Q3 реагируют на выстрелы так же, как и на приближающихся людей. Стрелять необходимо в пол, в место, что расположено сразу за дверьми, или чуть дальше, в район перекрестка (рис. 3). Выбор места для ракетного обстрела как раз и является основной проблемой, с которой вы столкнетесь; лично я предпочитаю обстреливать перекресток «по умолчанию» и корректировать огонь в случае появления противника непосредственно у дверей.

По большому счету, расклад здесь тот же, что и на предыдущем уровне: бот с **PlasmaGun-ом** опасен, бот с шотганом — уже легче, бот с автоматом — чистый фраг. Если противник вооружен шотганом или автоматом, можно присесть; против плазменных сгустков приседания бесполезны. Впускать противника внутрь не рекомендуется; это почти всегда заканчивается плохо.

Отреспаунившись, бегите к **RocketLauncher-у**, стараясь всячески избегать прямых столкновений с врагом. Убежать от бота очень легко; кроме того, в процессе пробежки вы можете найти полезные вещи типа брони, здоровья и **Speed-а**.

Если у бота есть **RocketLauncher**, вам придется несколько изменить тактику. Ваше оружие лежит слишком близко к стене, что делает вашу огневую позицию весьма уязвимой для ракет противника. Отодвиньтесь на пару шагов от стены и стреляйте со ступенек, периодически возвращаясь к **RocketLauncher-у** для пополнения боезапаса.

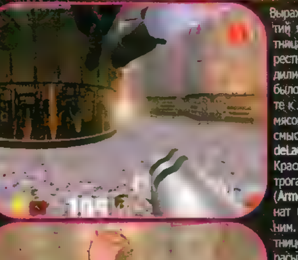
Если в проходе, что расположен за дверью, противник обронил оружие, оставьте его там в качестве приманки.

Полагаю, что данный уровень может быть пройден НА ОДНОМ ДЫХАНИИ. Мне этого, к сожалению, не удалось; я победил здесь со счетом 10:7 за 4 мин. 12 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm3 (2 бота; Fraglimit 15)

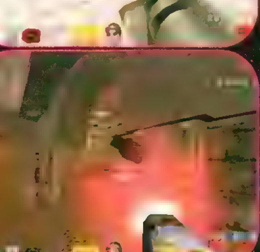
[illegible]





Выраженным центром событий является большая лестница и ее ближайшие окрестности. Где бы вы ни родились, какое бы оружие ни было у вас в руках — бегите к лестнице и вступайте в мясорубку. По пути имеет смысл захватить GrenadeLauncher и/или ShotGun. Красный Armor лучше не трогать, а вот кинуть в его (Armor-а) сторону пару гранат будет совсем не лишним. Бежать к большой лестнице следует сверху, забрасывая ее и ее подножие гранатами. Не пренебрегайте этим нехитрым приемом; GrenadeLauncher в месилове, т.е. в Q3, — это весьма неплохая вещь.

Встав на вершину лестницы, берите лежащее там оружие (это может быть как PlasmaGun, так и RocketLauncher) и открывайте интенсивный огонь по глупым ботам, прущим на вас снизу (рис. 4). Боты, идущие к вам сверху, более опасны, но столь же глупы, как и боты нижние. Будьте внимательны, не забывайте лечиться и вовремя переключайте оружие!



Главное на рассматриваемом уровне — это не терять времени. На то оно и месилово, чтобы побольше стрелять. Долгие предварительные сборы брони и здоровья есть верный путь к проигрышу. Бегите к лестнице, бросая гранаты, затем становитесь наверху и делайте вашу игру!

Уровень Q3dm3 был пройден мною со счётом 15:8 за 2 мин. 54 сек.

УРОВЕНЬ Q3tourney1 (1 бот; Fraglimit 10)

Бегите к RocketLauncher-у, берите оружие и вставайте немного правее большой колонны, прижавшись спиной к стене поблизости от угла. Следует вести огонь непрерывно, периодически хватая Rocketlauncher и возвращаясь затем назад-вправо на огневую позицию. Стрелять надлежит в самый дальний от вас плинтус прохода или чуть ближе, в пол (рис. 5). Главное здесь — не перестараться и не пускать ракеты слишком влево; иначе бот будет банально вышибаться вами в коридор.

Поскольку оружием бота являются шотган или автомат, постольку вести огонь лучше из приседа, заботясь о собственном здоровье. Приседание становится НЕОБХОДИМЫМ условием, когда бот находит QuadDamage или Regeneration. Это опасная ситуация, когда нужно быть предельно бдительным. Опасен также и отреспаунившийся по соседству бот; главное — это не позволить ему взять RocketLauncher. Выпавший из врага Power-Up нужно присвоить, выпавшее оружие оставить на месте в качестве приманки (см. выше). Кроме того, время от времени необходимо огибать колонну и лечиться. Вот, собственно, и все.

Совершенно очевидно, что данный уровень может быть пройден НА ОДНОМ ДЫХАНИИ. Мне этого, однако, не удалось, я победил со счетом 10:1 за 1 мин. 27 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm4 (3 бота; Fraglimit 20)

Ни с кем не связываясь, бегите к лестнице и поднимайтесь к RocketLauncher-у. Теперь, взяв оружие, развернитесь, затем сместитесь немного в сторону (например, вправо) и посмотрите вниз. Стрелять надлежит под находящуюся внизу арку, сквозь треугольник, две стороны которого образованы вашим этажом, а третья — кусочком самой этой арки (рис. 6). Лучше вести огонь из состояния приседа; тем самым вы защитите себя от пуль и картечи, летящих в вас снизу. Думаю, мне нет нужды повторять, что пускать ракеты следует НЕПРЕРЫВНО, отвлекаясь от этого занятия лишь для быстрых подборов Rocketlauncher-а, что лежит слева-сзади от вас.

Теоретически вас могут попытаться взять штурмом. На деле, однако, такие попытки чрезвычайно редки и осуществляются, в основном, с использованием автоматов. Это совсем не больно, это всего лишь еще один фраг. Куда опаснее ваши собственные ракеты; увлекшись, вы можете пустить очередной снаряд не в треугольник, а в пол, прямо себе под ноги. Будьте аккуратны!

Q3dm4 элементарно проходится НА ОДНОМ ДЫХАНИИ. Что я и сделал, потратив на это 2 мин. 32 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm5 (2 бота; Fraglimit 15)

Q3dm5 примечателен тем, что проходится при помощи одного лишь GrenadeLauncher-а. Другое оружие вам здесь попросту ни к чему.

Взяв GrenadeLauncher, пройдите по мосту чуть вперед и встаньте сбоку от прохода. Справа от вас за стеной лежит желтый Armor (не берите его!), сзади внизу — PlasmaGun, впереди — пара щелей, ведущих в нишу с RocketLauncher-ом, спереди справа — проход в дворик с красным Armor-ом. В этот проход вам и надлежит швырять ваши гранаты (рис. 7), периодически возвращаясь назад и пополняя запас амуниции. Само собой, швырять гранаты нужно вслепую и непрерывно; очень уж боты любят как этот проход, так и вообще весь RocketLauncher-ный дворик. Время от времени можно швырять гранаты и непосредственно к RocketLauncher-у, сквозь щели по бокам моста. Однако главная ваша мишень — проход.

Основное условие победы — не наглеть и не высовываться. Со стороны прохода вас должно быть видно ровно настолько, насколько это необходимо для пролета ваших гранат. Отойдите подальше назад-влево и стреляйте себе спокойно. Не волнуйтесь, все у вас получится!

Иногда, взяв очередную порцию патронов и возвращаясь, вы будете с удивлением обнаруживать на мосту бота, нагло прущего вам навстречу. Не теряйтесь, спокойно отходите назад и швыряйте гранаты ему в зубы. Пары прямых попаданий ваш враг не переживет точно.

Рассматриваемый уровень легко проходится НА ОДНОМ ДЫХАНИИ. Я сделал это за 2 мин. 21 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm6 (5 ботов; Fraglimit 20)

Берите RocketLauncher, затем подходите к краю шахты, на дне которой находится BouncePad (прыгалка), и открывайте слепой НЕПРЕРЫВНЫЙ огонь под арку, что расположена прямо перед вами внизу (рис. 8). В народе это место очень популярно, в связи с чем ваши фраги будут расти с умопомрачительной быстротой (я набирал здесь по 10 Excellent-ов за игру!). Хватайте по мере необходимости RocketLauncher, затем возвращайтесь на позицию и стреляйте, стреляйте, стреляйте... Лучше немного податься назад и пускать ракеты в узкую щель, образованную ближним к вам краем шахты и верхней частью арки; так вас меньше видно снизу. Только не увлекайтесь и не стреляйте перед собой в пол.

Лечиться надлежит здоровьем, что лежит наверху справа от вас. QuadDamage необходимо присваивать и использовать по назначению. Не стоит, впрочем, отчаиваться, если последнее вам не удалось. QuadDamage наверняка будет потерян кем-нибудь в районе арки, что вызовет в этом и без того весьма людном месте настоящую свалку. Пользуйтесь моментом!

Как и на уровне Q3dm4, вас могут попытаться взять штурмом, при этом в руках атакующих могут быть весьма серьезные предметы типа PlasmaGun-а. Не расслабляйтесь и будьте бдительны!

Рассматриваемый уровень элементарно проходится НА ОДНОМ ДЫХАНИИ. Для этого мне потребовалось 1 мин. 36 сек.

УРОВЕНЬ Q3tourney2 (1 бот; Fraglimit 10)

Оружие победы — RocketLauncher, место событий — коридор, в одном конце которого лежит ShotGun, а в другом — бронепластины (в центре находится LightningGun).

Взяв RocketLauncher с амуницией, идите к среднему BouncePad-у и прыгайте с его помощью в телепортер. Хватайте броню, LightningGun и идите затем в один из концов коридора, где занимайте позицию ожидания. Противник может прийти к вам сбоку по лестнице, из противоположного конца коридора или со стороны телепортера по мосту. В первом случае необходим быстрый отход спиной вперед с осыпанием своего пути ракетами. Второй и третий варианты много проще: пускайте ракеты в пол и в стену узкого коридора, взрывая прущего на вас оттуда бота (рис. 9). Стрелять надлежит, конечно, не непрерывно (поскольку амуниции для RocketLauncher-а здесь нет), а «нормально». Выскакивайте время от времени в коридор, пускайте ракету и быстро прячьтесь обратно.

Бот с LightningGun-ом очень опасен. Встретившись с ним, быстро отходите в сторону, за угол и посылайте затем в выход из коридора ракеты.

Когда амуниция заканчивается, необходимо ретироваться. Идите к RocketLauncher-у, лечитесь, бронируйтесь, вооружайтесь, затем прыгайте в телепортер и продолжайте прерванное занятие.

Уровень Q3tourney2 я закончил со счетом 10:9. Для этого мне потребовалось 7 мин. 20 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm7 (4 бота; Fraglimit 20)

Существует, как минимум, две тактики, способных привести здесь к победе. Первую из них мы будем называть RocketLauncher-ной, вторую — RailGun-овской.

RocketLauncher-ная тактика заключается в активном использовании одноименного оружия. Вас интересует тот RocketLauncher, что лежит в небольшом дворике. Этот дворик является на рассматриваемом уровне центром событий, местом перманентного месилова, так что вы не ошибетесь. Где бы вы ни отреспаунились, стремитесь к RocketLauncher-у по кратчайшему расстоянию, нигде не задерживаясь и ни на что не отвлекаясь.

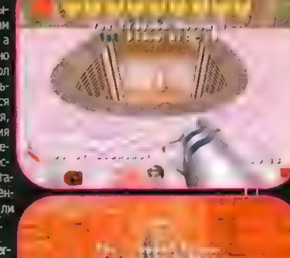
Ни в коем случае не спускайтесь в подвал с порталом, во второй подвал, открываемый кнопкой, и не пытайтесь взять второй RocketLauncher, что лежит на мосту. В любой другой игре все это, безусловно, имело бы смысл, но только не в Quake 3 Arena. Третий Quake — это МЕСИЛОВО; если вы станете бегать за красными Armor-ами, то просто потеряете время, что с неизбежностью приведет вас к проигрышу. Смело вбегайте во двор и строчите из автоматика до тех пор, пока не погибните или пока не обретете возможность вести огонь из более достойного оружия. Можете, впрочем, захватить по пути к RocketLauncher-у желтый Armor вкупе с шотганом (наверху) или PulseGun, если последний окажется у вас на пути.

Встав на ракетницу, открывайте огонь по ближайшему к вам противнику, затем переключайтесь на следующего и т.д. Бегайте по выступу с RocketLauncher-ом туда-сюда, периодически пополняя боезапас, а лучше просто стойте на месте и стреляйте. В случае нескольких равноудаленных от вас противников отдать предпочтение следует тому из них, кто находится ниже. Я имею в виду место под выступом и прилегающую к нему низину (проход к RailGun-у, проход к PlasmaGun-у и выход из подвала с туманом). Здесь-то и зарабатывается львиная доля всех фрагов (рис. 10).

В отсутствие противников следует стоять на RokcetLauncher-е и непрерывно посылать ракеты в сторону прохода к RailGun-у. Второе по значимости место занимает проход, расположенный справа (шотганный); его вы можете контролировать боковым зрением. Наиболее опасен противник, спускающийся во дворик слева. Контролировать это направление очень неудобно.

RailGun-овская тактика много спокойнее RocketLauncher-ной. Берите RailGun, вспрыгивайте на место респауна QuadDamage-а и стреляйте себе, как в тире (рис. 11). Я набирал здесь 11 Impessive-ов! Лечитесь здоровьем, что лежит рядом с проходами, и не забывайте спрыгивать за патронами.

Важным элементом рассматриваемой тактики является использование QuadDamage-а. Усиленный RailGun валит любого игрока с первого выстрела, что сказывается на игровом счете самым благоприятным образом.



Следует особо отметить место респауна, что находится от вас слева. Бывает, что родившийся там бот не убегает от вас, а лезет в клинч, буквально насаживая вас на ствол своего автомата. Поскольку RailGun не является оружием ближнего боя, постольку такая ситуация довольно опасна. Проблему можно решить, сместившись чуть вправо. С такого расстояния вооруженный автоматом бот вряд ли решится вас штурмовать.

Используя RocketLauncher-ную тактику, я закончил Q3dm7 со счетом 20:17 за 5 мин. 15 сек. RailGun-овский метод привел меня к победе со счетом также 20:17, на что ушло 4 мин. 11 сек.










УРОВЕНЬ Q3dm8 (4 бота; Fraglimit 20)

[illegible]

Здесь нет ярко выраженного центра событий. Точнее, таких центров несколько. Это район **RocketLauncher-а**, центральный зал, окрестности обоих **GrenadeLauncher-ов** (рис. 1 2), снайперская позиция (**RailGun**) и водоемчик под ней. В целях достижения победы нельзя ограничивать себя ни одним из этих мест. Нет противников в одной точке — ищите их в другой; не повезло и здесь — идите к следующей и т.д.

Q3dm8 — это один из немногих уровней с двумя видами «главного» оружия. Таковыми здесь являются **GrenadeLauncher** и **RocketLauncher**. Гранатницу я ставлю на первое место в силу ее доступности, однако при первой возможности предпочитаю менять ее на ракетницу. GrenadeLauncher отлично работает в зале с **RocketLauncher-ом**. Если там происходит месилово, встаньте в коридоре и спокойно швыряйте гранаты в сторону дерущихся. То же самое можно делать и вслепую, если отойти немного за угол и кидать гранаты рикошетом от стены. Примерно так же следует поступать и в районах балкончиков, где лежат **GrenadeLauncher-ы**. Там много углов, за которые всегда можно спрятаться. Несколько гранат можно кинуть в центральный зал; кто-нибудь да наступит. Осыпать же гранатами водоем не только весьма эффективно, но и приятно.

А вот на снайперской позиции лучше использовать **RocketLauncher** (рис. 1 3). То же самое можно сказать и о всех нижних областях уровня, включая водоем. Если вы оказались внизу, берите что подвернется (**PlasmaGun**, **ShotGun**), обязательно присваивайте **Power-Up** (если есть), затем **MegaHealth** (боты берут его очень редко) и бегите к водоему, после чего очищайте его от посторонних, берите красный **Armor** и выпавшее из врагов оружие и перелетайте на снайперскую позицию.

Техника безопасности на уровне **Q3dm8** проста. Нужно как можно реже заходить в зал с RocketLauncher-ом (НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не пользуйтесь предназначенным для этого **BouncePad-ом**!), поменьше бегать по первому этажу, а оказавшись в зоне обстрела снайпера, проявлять осторожность.

Рассмотренный уровень я закончил со счётом 20:19 за 6 мин. 01 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm9 (4 бота, Fraglimit 20)

[illegible]

Место событий — коридор, в концах которого лежат шотганы и стоят статуи (рис. 1 4). Оружие — **RocketLauncher**; второе место принадлежит **PulseGun-у**. Может помочь и **RailGun**, однако лучше взять пушечку попрактичнее.

Где бы вы ни отреспаунились, бегите к **RocketLauncher-у**. Если вы родились у **PulseGun-ов**, берите оружие и прыгайте с ним вверх, где подбирайте броню, бронепластины и падайте затем на **RocketLauncher**. В остальных случаях честно идите в центр уровня и используйте **AccelerationPad**. Взяв RocketLauncher, прыгайте обратно и занимайте позицию в одном из концов упомянутого коридора.

Если возникли проблемы со здоровьем, [illegible] бегите в другой конец и поищите его там; если его нет и здесь — [illegible]чьтесь за статую и ведите огонь оттуда, пока вас не убьют. Не забывайте, кроме того, собирать бронепластины.

Бойтесь человека, приходящего сбоку! У него шотган!

Данный уровень я закончил со счетом 20:17 за 4 мин. 30 сек.

УРОВЕНЬ Q3tourney3 (1 бот; Fraglimit 10)

[illegible]

Главная проблема — это **RailGun**. В руках **Nightmare-бота** данное оружие становится чем-то совершенно фантастическим, настоящей карой Божией.

Первое, что приходит в этой связи в голову, — захватить и удерживать **RailGun** самому. Мысль, безусловно, хорошая, однако к победе подобная тактика вас вряд ли приведет. Ну, сделаете вы подряд пяток фрагов, а дальше что? Вы умрете, бот возьмет **RailGun**, после чего начнется апокалипсис.

Есть в третьем **Q** одна особенность, связанная даже не столько с самой игрой, сколько с дырами в искусственном интеллекте. Бот, этот кошмарный снайпер, выбивающий 9 из 10 из любого положения, а также в прыжке и в полете, становится вдруг куда менее меток, стоит вам только присесть. Используя данное свойство, вы можете эффективно противостоять боту на **Q3tourney3** и даже победить его!

Возьмите **PulseGun**, затем желтый **Armor** (он слева, если смотреть со стороны центра уровня), после чего вспорхните наверх и сядьте на **RocketLauncher** (сядьте, а не встаньте!). Заняв позицию, немедленно открывайте непрерывный ракетный огонь по **RailGun-у**. Целиться нужно, конечно, не в само оружие, а в поверхность моста, над которой оно висит. Используя этот прием, мне удавалось зарабатывать до 5 фрагов подряд!

Когда противник возьмет **RailGun**, сместите прицел вниз и стреляйте вдоль центрального моста настолько низко, насколько сможете (рис. 1 5). Здесь лучше переключиться на **PlasmaGun**. Хотя сойдет и **RocketLauncher**.

Если взявший **RailGun** бот (в случае иного вооружения врага не мудрствуйте и разбирайтесь с ним обычным способом) не прет на вас по центральному мосту, немедленно поворачивайтесь в сторону и, никуда не стрейфясь и не вставая (Боже вас упаси!!!), стреляйте ракетами в стену рядом с проходом. Заранее предсказать, с какой именно стороны появится враг, практически невозможно. Можно ориентироваться на звук попадания или на звук взятой брони (справа), однако решающую роль здесь играют везение и интуиция. Запрыгнувшего к вам бота следует взрывать ракетами, посылая их рядом с ним в пол (НЕ ВСТАВАТЬ!!!), но можно использовать и PlasmaGun.

Респаун на данном уровне — это отдельная проблема. Советую не торопиться жать на кнопку и, пребывая в небытии, попытаться осмыслить, где именно сейчас находится бот и куда он может направляться.



Не пренебрегите этим простым советом; благодаря ему вы сможете сэкономить себе несколько респаунов. Родившись в «плохом» месте, берите красный **Armor** и бегите к **RocketLauncher-у** по центральному мосту; так оно безопаснее, да и быстрее.

Я одержал победу на данном уровне со счетом 10:5 за 3 мин. 31 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm10 (3 бота; Fraglimit 20)

[illegible]

Вашей позицией является место респауна **RocketLauncher-а**. Если вы родились внизу и поблизости, занимайте позицию немедленно; если далеко и/или на втором этаже, захватывайте по пути **PlasmaGun**.

Ваша тактика проста: поглядывайте во все три коридора, откуда к вам могут пожаловать гости, и убивайте то, что оттуда появляется (рис. 1 6). Оружие — **RocketLauncher** и **PlasmaGun** (если есть). Отступать в случае опасности надлежит в один из двух боковых коридоров и дальше, за угол. Время от времени нужно брать здоровье (слева) и желтый **Armor**.

Следует избегать центрального коридора, в конце которого находится лечилка, а равно и самого целебного столба.

Уровень **Q3dm10** я закончил со счетом 20:14, потратив на это 5 мин. 29 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm11 (4 бота; Fraglimit 20)

[illegible]

Большинство фрагов делается здесь в трех различных местах: в зале с кислотой, у входа в этот зал (рис. 1 7) и в длинном коридоре, где лежит **PlasmaGun** (сбоку). Оружие (в порядке приоритета) — **RocketLauncher**, **GrenadeLauncher** и **PlasmaGun**. Рекомендую обратить особое внимание на **GrenadeLauncher**; кидание гранат в кислотный зал или в коридор приносит не так уж мало фрагов.

Где бы вы ни отреспаунились, бегите к ракетнице, хватая по пути что подвернется. Заполучив **RocketLaucher**, вступайте в бой со всем, что шевелится. Когда шевелиться будет уже нечему, идите к телепортеру, ныряйте в него и продолжайте сеять смерть и разрушение в коридоре. Кончились ракеты — берите **PlasmaGun**; кончились противники — возвращайтесь к **RocketLauncher-у**.

Время от времени, когда вы оказываетесь поблизости, позволительно брать **QuadDamage** и **Speed**. А вот ходить за ними специально не стоит; это потеря времени.

Уровень **Q3dm11** я закончил со счетом 20:18; на это мне потребовалось 5 мин. 53 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm12 (6 ботов; Fraglimit 20)

[illegible]

Бегите к **Bfg** кратчайшим путем (через телепортер или через воду; я предпочитаю последний вариант), хватайте оружие и ныряйте с ним в телепортер. Не спешите спрыгивать, возьмите броню, осмотритесь и падайте вниз лишь после того, как заметите противника и немного в него постреляете (рис. 1 8). Разнесите в клочья то, что пытается взять **RocketLauncher** и **QuadDamage**, затем то, что гуляет по берегам, затем то, что плещется на мелководье, затем то, что плавает в колодце, затем то, что находится в подводном тоннеле, после чего всплывайте в помещении с **Bfg10k**. Плывите к оружию даже в том случае, если ваши запасы амуниции не иссякли. Не важно, что десяток зарядов у вас еще есть; упали вниз — плывите. Ждать врага надлежит наверху и ни в коем случае не на берегу. Берите и захватывайте у врага **Regeneration** и **QuadDamage**; с **Bfg** это не составит вам труда.

Уровень **Q3dm12** я закончил со счетом 20:15; на это мне потребовалось 4 мин. 26 сек.

УРОВЕНЬ Q3tourney4 (1 бот; Fraglimit 10)

[illegible]

Все, что от вас требуется — это регулярные подборы **MegaHealth-а** и красного Armor-а плюс некоторая степень владения RocketLauncher-ом (рис. 1 9). Остальное оружие на **Q3tourney4** можно вообще не трогать (за исключением разве что **RailGun-а**). А вот лечиться нужно от души и постоянно. Перемещаться следует исключительно по верхнему этажу и спускаться вниз лишь по очень большой нужде (за **RocketLauncher-ом** или **MegaHealth-ом**), после чего немедленно взлетать обратно. Бота с **RailGun-ом** следует бояться, бота с **RocketLauncher-ом** — опасаться, бота с другим оружием — уважать. Вот и вся война.

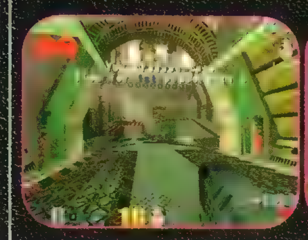
Уровень **Q3tourney4** я закончил со счетом 10:7; на это мне потребовалось 5 мин. 47 сек.

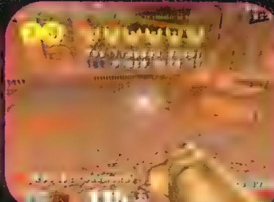
УРОВЕНЬ Q3dm13 (3 бота; Fraglimit 20)

[illegible]

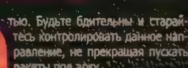
И приходят не зря, поскольку на **Q3dm13** работает в точности та же тактика. Сядьте на **RocketLauncher** (в прямом смысле этих слов) и повернитесь в сторону прохода, что находится этажом ниже (**QuadDamage** будет лежать справа-сзади от вас). Под эту-то самую арку вам и надлежит пускать ракеты. Теперь нажмите кнопку «огонь» и смотрите, что будет. Знакомая картина, не правда ли (рис. 2 0)?

Не обращайте внимание на новорожденных, строчащих в вашу сторону из автоматиков. Если они будут сильно вам досаждать, можете попытаться их убить. Но лучше не отвлекаться и зарабатывать фраги. А вот боты, приходящие к вам по дорожке спереди-слева, представляют реальную угрозу. Начав с автоматиков, они вскоре переходят на **LightingGun-ы**, что почти всегда заканчивается вашей смер-



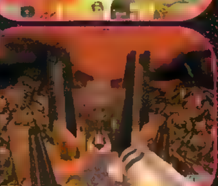






тью. Будьте бдительны и старайтесь контролировать данное направление, не прекращая пускать ракеты под арку.

Не вызывает сомнений, что уровень Q3dm13 может быть пройден НА ОДНОМ ДЫХАНИИ. Мне этого, к сожалению, не удалось. Данный уровень я закончил со счетом 20:5; для этого мне потребовалось 3 мин. 45 сек.



УРОВЕНЬ Q3dm14
(4 бота; Fraglimit 20)

[illegible]

Вставайте на Bfg, разворачивайтесь в сторону BouncePad-а и ждите. Лучше не стоять пассивно, а периодически постреливать одиночными зарядами в проход, что справа (рис. 2 1). Увидев противника, убивайте его и ждите следующего. Время от времени необходимо посещать материк; там лежат здоровье и броня.



Внешних опасностей здесь две: это противник с RailGun-ом (спереди-вверху) и противник, падающий из дырки сзади. Первую проблему нужно решать очень быстро: приседание и мгновенная точная очередь из Bfg. Вторая напасть также требует решительных мер. Главное здесь — не начать палить сгоряча из большой пушки. Врага из Bfg вы, конечно, убьете, но погибните и сами, сбросив себя в пропасть собственными взрывами. Выберите оружие попроще (идеальный вариант — ShotGun) и уничтожьте супостата, пока дело не зашло слишком далеко.



Внутреннюю опасность представляете вы сами. Точнее, ваши неточные прыжки и перемещения. Будьте аккуратны и проживете дольше.

Очевидно, что уровень Q3dm14 может быть пройден НА ОДНОМ ДЫХАНИИ. Мне этого, однако, не удалось. Данный уровень я закончил со счетом 20:9, для чего мне потребовалось 3 мин. 32 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm15
(3 бота; Fraglimit 15)

[illegible]

Итак, вам нужен Bfg10k. Возьмите MegaHealth с RocketLaucher-ом и выходите на свежий воздух. Теперь прыгайте на большую платформу, где лежит RailGun, и совершайте там RocketJump-а на висящий в воздухе BouncePad (рис. 2 2). Только не промахнитесь потом в полете мимо пушки! Берите красную, затем желтую броню, после чего спрыгивайте в центр RocketLauncher-ного зала. Убивайте все, что там есть. Вы в полной безопасности; с ТАКИМ количеством здоровья+брони и с ТАКИМ оружием вам сам черт не брат. Когда убивать станет уже нечего, поворачивайтесь лицом ко двору и идите в тот проход, что будет от вас справа. Спускайтесь теперь по лестнице вниз. Не рискуйте зря жизнью и не берите QuadDamage, что лежит между маятниками; добрые люди его вам обязательно принесут. Подавив вялое сопротивление противника и оставив маятники слева от себя, вновь поднимайтесь наверх и возвращайтесь в зал, не забыв захватить по пути амуницию для большой пушки. Проведите в зале повторную зачистку, возьмите затем MegaHealth и вновь выходите во двор, где вновь берите Bfg10k и т.д.

Для исчерпания Fraglimit-а 15 хватает, как правило, всего двух подборов оружия. Возможно, вам удастся закончить игру и с первого захода.

Рассмотренный уровень без затруднений проходится НА ОДНОМ ДЫХАНИИ. Что я и сделал, победив здесь со счетом 15:5 за 2 мин. 38 сек.

УРОВЕНЬ Q3tourney5
(1 бот; Fraglimit 10)

[illegible] чуть сложнее трех предыдущих. Дальше будет существенно [illegible]

Структура Q3tourney5 не оставляет вам выбора. RocketLauncher и только RocketLauncher со всеми вытекающими. Прыжки, стрельба в пол, бегство по лестнице, подбор здоровья, брони и амуниции и т.д. и т.п. (рис. 2 3). Главное здесь — не отдать противнику QuadDamage. После подбора сего предмета (быстрее всего это делается RocketJump-ом) характер игры резко меняется. Фраги начинают расти с катастрофической быстротой, неотвратимо приближая сладостный миг победы.

Данный уровень я закончил со счетом 10:5; для этого мне потребовалось 5 мин. 03 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm16
(3 бота; Fraglimit 15)

[illegible] уровень.

Первая тактика заключается в обстреле центральной части уровня. Центр — это окрестности RocketLauncher-а; две огневые позиции расположены у ближайших к нему углов. Возьмите RocketLauncher, займите позицию и стреляйте в то, что появляется в центральной области (рис. 2 4). Возобновлять запасы амуниции следует с большой осторожностью, т.к. в такие моменты вы весьма уязвимы. Если ракеты закончились, а в центре продолжается жаркий бой, стреляйте в спины дерущихся из автомата. Закончились и эти патроны — идите за PlasmaGun-ом, закончилась мясорубка — пользуйтесь моментом и хватайте RocketLauncher. Лечиться следует тем, что лежит за обоими углами; броню лучше вообще не трогать. Старайтесь перебегать с одной позиции на другую по задворкам (там, где лежит PlasmaGun); это дольше, но и намного безопаснее.

Если вы умеете стрелять из RailGun-а, тактика номер два покажется вам куда эффективней и легче. Вставайте на самый верх и стреляйте; что может быть проще? Берегите себя: не высовывайтесь слишком сильно, почаще прячьтесь и не падайте вниз, в мясорубку. Снайперскую позицию лучше всего занимать при помощи BouncePad-а. Но можно и пробежаться по лестницам.

Проблема, возникающая на Q3dm16, характерна для всех трудных DeathMath-уровней: вы набираете фраги, но кое-кто набирает их еще быстрее. Так что советую вам засучить рукава.

Используя первую тактику, я закончил данный уровень со счетом 15:14; для этого мне потребовалось 4 мин. 05 сек. Вторая тактика оказалась немного быстрее (3 мин. 36 сек.) и эффективнее (15:12).

УРОВЕНЬ Q3dm17
(бота; Fraglimit 20)

Еще более сложный уровень со столь же простыми тактиками.

Первая тактика заключается в использовании RocketLauncher-а по его прямому назначению, т.е. исключительно для стрельбы в пол. Летая через желтый Armor туда и обратно, пускайте ракеты на обе большие платформы с телепортерами (рис. 2 5), а равно и на нижний этаж. Для пополнения запасов амуниции и более тщательной проработки нижней платформы время от времени вам придется спускаться, после чего вновь взмывать в небеса и т.д.

Техника безопасности на Q3dm17 незамысловата. Не берите QuadDamage с места его респауна (его вам принесут), не гоняйтесь за красным Armor-ом и не трогайте MegaHealth; и то, и другое, и третье приносит куда больше вреда, чем пользы.

Вторая тактика вновь снайперская. Встаньте на RailGun и стреляйте сквозь дым несущихся в вашу сторону ракет. Не забывайте уворачиваться и старайтесь как можно быстрее убивать тех, кто пытается наведаться к вам в гости. И не падайте лишний раз в пропасть!

Используя первую тактику, я закончил Q3dm17 со счетом 20:18; для этого мне потребовалось 4 мин. 36 сек. Вторая тактика оказалась эффективнее (20:15), но медленнее (5 мин. 22 сек.).

УРОВЕНЬ Q3dm18
(5 ботов; Fraglimit 20)

Чрезвычайно трудный уровень. После Q3tourney6 и Q3tourney3 я ставлю его на почетное третье место.

Где бы вы ни родились, бегите к ближайшему RocketLauncher-у. Брать оружие следует при помощи AccelerationPad-ов, к которым, в свою очередь, надлежит не подниматься по лестницам, а взлетать, используя BouncePad-ы.

Взяв RocketLauncher, бегите в проход, что ведет к QuadDamage-у, и делайте там ваши фраги. Большую часть убийств вам предстоит совершить на полукруглом карнизе (рис. 2 6), вертикальной осью которого является цепочка здоровья, а также в окрестностях желтого Armor-а и RailGun-а.

Категорическим условием победы на Q3dm18 является захват и удержание QuadDamage-а. Важно не столько присвоить этот предмет, сколько не отдать его противнику. Избегайте лестниц, своевременно лечитесь, берите по возможности оба вида брони и не срывайтесь в пропасть! Однако и этого для победы вам может не хватить.

Данный уровень я закончил со счетом 20:18; для этого мне потребовалось 3 мин. 51 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm19
(3 бота; Fraglimit 20)

[illegible]

Отреспаунившись, немедленно позаботьтесь о том, чтобы как можно быстрее оказаться внизу, на самой большой платформе. Хватайте по пути какое-нибудь оружие и/или броню, но можете падать и с пустыми руками.

Очутившись внизу, приступайте, наконец, к собственно игре. Расстреливайте то, что оказывается на вашей платформе (рис. 2 7), из чего угодно (вплоть до автомата), затем лечитесь, опять стреляйте, после чего респаунтесь, падайте вниз и т.д. Ваша победа неизбежна; главное здесь — не разбрасываться и идти к намеченной цели с упорством. Т.е. настойчиво падать вниз и стрелять только на нижней платформе. Само собой, за QuadDamage-м вам летать не стоит.

Уровень Q3dm19 прост настолько, что позволяет свое издевательское прохождение при помощи ОДНОГО АВТОМАТА. То есть вы можете вообще не брать в руки никакого другого оружия, кроме того, что дается вам при рождении! Падайте вниз и строчите из автоматика, пока у вас не кончатся патроны, затем героически погибайте, респаунтесь, вновь падайте вниз... Полный маразм, как нельзя лучше демонстрирующий отсутствие у Q3-ботов даже малейших намеков на интеллект.

Q3dm19 я закончил со счетом 20:15 за 5 мин. 18 сек. Используя только автомат, я победил здесь со счетом 20:17, для чего мне потребовалось 6 мин. 45 сек.

УРОВЕНЬ Q3tourney6
(1 бот; Fraglimit 10)

[illegible]

Оказавшись на Q3tourney6 впервые, испытываешь поначалу легкий шок. Xaero стреляет до безобразия точно, как с самого большого расстояния, так и в упор. Он попадает в полете, в прыжке и в падении в пропасть. Складывается впечатление, что победить это существо невозможно в принципе.

Однако метод есть. Не верьте тем, кто утверждает, будто Xaero никогда не промахивается. Это полнейшая чушь. И для того, чтобы в этом убедиться, вам будет достаточно всего лишь присесть (см. уровень Q3tourney3).

Итак, вы на уровне Q3tourney6. Быстро бегите к RocketLauncher-у и садитесь на него. Расположенный поблизости AccelerationPad защищает вас от обстрела со стороны противоположной платформы, а положение приседа обеспечивает относительную безопасность и с остальных направлений. Теперь поворачивайтесь в сторону RailGun-а (он закрыт от вас колонной) и открывайте огонь из RocketLauncher-а. Ракеты следует класть между колонн, стараясь задеть взрывом невидимый вам RailGun (рис. 2 8). Время от времени огонь необходимо прекращать и смотреть на небо, не летит ли там кто.



Если Xaero отреспаунился на вашей платформе, он зачастую идет к RailGun-у, после чего пытается выйти к вам как раз между тех двух колонн, что находятся под вашим непрерывным обстрелом. Если противник рождается на другом конце уровня, он, как правило, сразу же летит к Bfg10k, рискуя быть раздавленным ловушкой. Либо он скачет в вашу сторону нижним путем, вследствие чего опять-таки попадает под взрывы ваших ракет.

Летящего к Bfg Xaero следует давить, бегающего по вашей платформе — убивать. Первое действие снимает противнику его фраги, второе добавляет вам ваши. Вот, собственно, и вся тактика.

Для присевшего человека летящий в небесах Xaero практически безопасен. Заметив летуна, быстро смените оружие на RailGun или автомат и открывайте огонь по висящей в небе блямбе (рис. 2 9). Не старайтесь непременно раздавить противника ловушкой; если она захлопнется раньше, боту также не поздоровится (он упадет в пропасть).

А вот Xaero, бегающий от вас в паре метров, опасен исключительно. Поэтому и убивать его надлежит быстро, стараясь не мазать и класть ракеты точно ему под ноги.

Еще одна опасность связана с тем, что отреспаунившийся на вашей половине бот нередко выходит к вам не со стороны RailGun-а, а сбоку. Контролировать данное направление очень сложно, и «боковое» появление Xaero практически всегда заканчивается его, а не вашим фрагом.

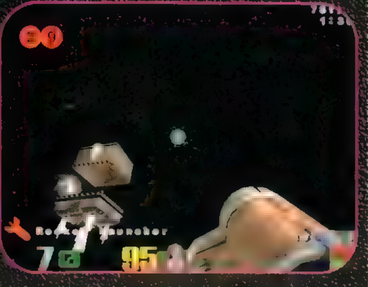
Игра на Q3tourney6 протекает, таким образом, очень долго и весьма напряженно. Вы теряете фраги, затем вновь их упорно приобретаете; то же делает и ваш противник. Главное здесь — это не отступать от описанной выше схемы. НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не прыгайте, не падайте и не летайте! Забудьте об Armor-ах и о Bfg! Оставьте это баловство Xaero, сами же займитесь делом! Не спешите респаунуться; несколько лишних секунд, проведенных по ту сторону бытия, могут помочь вам поймать момент уязвимости противника. Заметив, что Xaero отправился в полет, оперативно рождайтесь, затем приседайте, быстро прицеливайтесь и давите врага автоматной очередью по блямбе. Согласен, это подло. Но очень уж эффективно!

Последний уровень игры я закончил со счётом 10:5; на это мне потребовалось аж 19 мин. 01 сек.

Итак, третий Quake на Nightmare вами пройден. Расслабьтесь и попытайтесь получить удовольствие. Поздравьте себя сами, похвастайтесь друзьям и приступите к ожиданию других более достойных в плане сингла игр.


TACTIX





(Окончание. Начало см. в номерах 07 (64) и 08 (65) за 2000 год.)

MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

Лев Емельянов

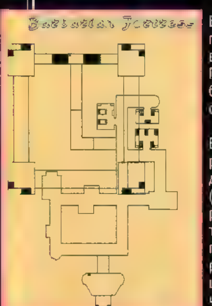
Локация RAVAGE ROAMING

① — Xevius платит за рога виверн (Wyvern Horns) 1500 золотых
② — Таверна Bull's Eye Inn
③ — Полезная информация
④ — Полезная информация
⑤ — Полезная информация
⑥ — Квест: принести компоненты для Potion of Pure Accuracy
⑦ — Cagnor покупает Forged Credit Vouchers и продает Ground Wyvern Horn за 7500 золотых
⑧ — Balthazar's Lair
⑨ — Church of Eep
⑩ — Портал на Plane of Water
⑪ — Barbarian Fortress
⑫ — Crypt of Korbu
— Сундук, содержащий уникальную вещь
— Обелиск
— Пьедестал, дающий Mind Resistance

Население: виверны всех цветов и мастей и огры. В южной части — горгоны. У самого южного края карты, примерно в середине, находится несколько сундуков с очень приличным барахлом. В юго-восточной части локации находится поселение мирных огров.

Квест: Calvinus просит принести ингредиенты для Potion of Pure Accuracy.

BARBARIAN FORTRESS



Если вам уже доступен полет, то перебить огров с высоты не составит ни малейшей сложности. Прежде чем лезть вовнутрь, не забудьте обежать стены и обыскать сундуки по угловым башням.

Внутри крепость состоит из четырех площадок, соединенных коридорами. В стене на правой нижней (по карте) площадке находится рычаг. После того как вы его опустите, отроется проход в верхнем горизонтальном (по карте) коридоре. Подлый **Zog** находится в трапециевидной комнате в самой южной части карты. В южной стене этой комнаты — кнопка, открывающая тайник с двумя сундуками, в одном из которых — квестовое драконье яйцо (см. прохождение **Garrote Gorge**).

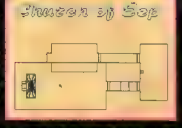
THE CRYPT OF KORBU

Население: ифриты и наги. Ифриты больно бьют огнем, надо все время иметь **Fire Resistance**. В первой комнате пол заминирован, кастуйте вампиром **Levitate**. Во второй по счету комнате (круглой, с нишами по периметру) коснитесь предмета, стоящего в восточной нише — откроется потайная дверь. Нужный вам Саркофаг **Korbu** находится в самой дальней комнате. Предупреждаю: он здоровенный и занимает по ширине все пространство **Inventory**! Все, теперь можно идти превращать вампиров в **Nosferatu** (см. прохождение **Shadowspire**).

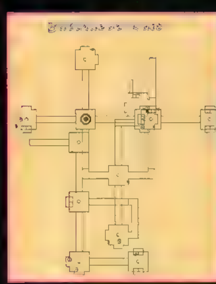


CHURCH OF EEP

Население: крысы, крысо-люди, анималисты. В люки, которые закрываются при вашем приближении, надо прыгать (заклинание **Jump**) с максимально короткой дистанции. В третьем по счету помещении надо нажать кнопку в стене — ящик, стоящий на полу, отъедет к другой стене; после этого надо на него запрыгнуть — откроется дверь. В последнем, самом большом зале на постаменте — сундук, в котором находится квестовой кусок сыра **Dunduck** (вы еще не забыли? вас просил принести три сорта сыра коллекционер **Asael Fromago** из Альвара).



BALTHAZAR LAIR



На самом деле это — не подземелье, а город. Только в данный момент логово минотавров затоплено, и в этой связи вам в качестве противников встретится множество тритонов. Зайдя вовнутрь, вы увидите единственный вход в дом.

Квест: **Thanys** просить спустить из логова воду, используя двери и вентиляционные шахты в качестве дренажных труб. Прежде всего нужно переключить рычаг **A1** — напротив дома **Thanys**. Вода, затопившая лестницу, уходит, и на лестничной площадке вы находите свиток **Notes — Emergency Meeting**. В свитке указан порядок, в котором надо активировать рычаги, чтобы осушить логово: **A, B, C, E, G, D, J, C, E, F, D, I, C, Lowest** («**Lowest**» в данном случае означает рычаг на самом нижнем уровне, не обозначенный никакой буквой). По мере того, как вы будете переключать рычаги, вода будет уходить из коридоров, и вы получите доступ к новым рычагам. Если вдруг нажали не тот рычаг, то опять нажмите «**A**» и начинайте сначала. Завершив указанную выше последовательность действий, вы увидите мультик и получите доступ ко всем домам и магазинам поселка минотавров, в том числе и к их лидеру **Masul'y**. В благодарность за спасение от наводнения он без разговоров соглашается вступить в альянс!

Tessalar заведует производством минотавров в **Minotaur Lords**.

Квест: Чтобы доказать свою пригодность к этому высокому званию, вы должны достать топор отца лидера минотавров Масула — **Axe of Balthazar** — из **Dark Dwarf Compound**. Топор должен быть при вас (см. прохождение в предыдущем номере), но не все так просто. Для того чтобы быть уверенным, что это именно тот самый топор, Тессалар требует, чтобы вы показали его минотавру по имени **Dadeross**, живущему в **Ravenshore**, и получили от него подтверждение подлинности. Здесь есть одна загвоздка. Минотавр **Dadeross** — это же ваш бывший начальник каравана, выброшенный на острове **Dagger Wound**! Его бесполезно искать в **Ravenshore**, он до сих пор сидит в доме лидера лизардменов, так что телепортируйтесь скорее туда. **Dadeross** без лишних вопросов даст вам свиток, подтверждающий, что ваш топор — тот, что надо. Теперь можно прыгать обратно в город минотавров и получать заслуженное повышение в звании.

Услуги:

The Shaman — лечение
Сберкасса **Bank of Balthazar**
Balthazar Academy — тренировки
Магазин **Ayzar's Axes** — оружие
Магазин **Linked Mail** — броня
Магазин **Perius' Powders** — алхимия

Обучение
(дома учителей отмечены на карте синими кружками):

Barbara Lotts — Master Mind Magic
Shamus Hollyfield — Master Leather
Hollis Stormeye — Master Air Magic
Balan Suretrail — Grand Master Perception
Garic Senjac — Grand Master Axe

Локация GARROTE GORGE (вновь)

Вы помните, что и люди (**Calindril**), и драконы (**Balion Tearwing**) вас просили принести цветок **Dragonbane Flower**? Я лично нашел два таких растения на берегу реки в точках с координатами (-12496; 19341) и (-9005; 18146).

Теперь вам предстоит решить, кому отнести драконье яйцо и цветок — драконам или охотникам на них. Я лично выбрал драконов — в конце концов они никого не трогали, а рыцари пришли и начали их убивать. Да еще и королевское дитя, еще не родившееся, украли...

После осуществления своего решения вы вновь увидите ролик (его содержание зависит от того, на чью сторону вы встали). Теперь можно телепортироваться в Альвар, там глава Гильдии **Bastian Loudrin** предложит вам отправиться в **Ravenshore** и присутствовать на совете созданного вами Альянса.

Локация RAVENSHORE (вновь)

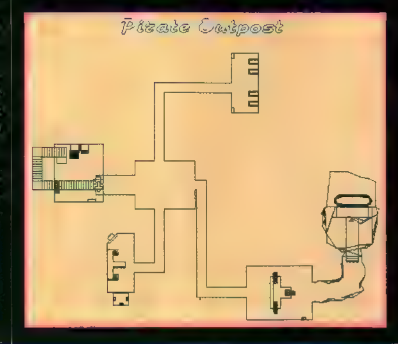
Прибыв в **Ravenshore**, вы застанете в Гильдии торговцев всех, кого заполучили в Альянс. Глава Гильдии, **Elgar Fellmoon**, рассказывает совсем удивительные вещи. Оказывается, королевская чета Энрота, **Roland & Catherine Ironfist**, плыли сюда, чтобы вступить в ваш Альянс, но в море их застало стихийное бедствие. К счастью, царствующие особы остались живы, но пиратский флот блокировал их и не пускает в **Ravenshore**. Речь идет о регнанских пиратах. Разведчики обнаружили пиратскую базу (**Pirate Outpost**) на одном из островов **Dagger Wound**. Более того, никто не знает, как эта база снабжается, очевидно, что здесь присутствует какая-то мистика. Ну, мы-то с вами знаем, что там подводная лодка, которая сможет доставить вас на остров **Regna**. Соответственно, ваш следующий квест очевиден: уничтожить пиратский флот в регнанском порту. Лич Сандро предупредит вас о каких-то загадочных пиратах-волшебниках. Вперед, на **Dagger Wound Island**!

Локация DAGGER WOUND ISLAND (вновь)

Pirate Outpost находится на зеленом островке на юге локации, между большим островом, населенным лизардменами, и вулканическим островом с порталом в измерении Земли.

PIRATE OUTPOST

Население: регнанские пираты, маги и лучники. На втором этаже самой первой комнаты вам встретится бригадир пиратов. Опустив рычаги на конторке, можно открыть сундук сле-



ва от нее. Там находится уникальный меч **Terminus** (3d4+14, Armsmaster Skill +7, Air Resistance +30). Спустившись на первый этаж, нажмите белую кнопку на ближайшем к входу слева ящике — откроется дверь в конце стены. В юго-западной комнате (к ней ведет изломленный под прямым углом коридор) есть белый стол. В нем — кнопка, открывающая тайник с тремя сундуками. Впрочем, ничего особо интересного вы там не найдете — эти шмотки были бы полезны в лишь начале игры. В коридоре, ведущем на юг и затем на восток, вам встретится довольно здоровый тип по имени **Blackwell Cooper**, с трупа которого надо взять квестовой ключ **Pirate Leader's Key**. Этот ключ подходит к скважине в восточной стене следующей комнаты и открывает темный земляной тоннель, ведущий к стоящей в доке подводной лодке (ну, прям остров капитана Немо!). Садимся в субмарину и...

Локация REGNA

Приплываем в док SMALL SUB PEN.



Население: регнанские волшебники, пучники, лейтенанты и простые пираты. Просто убиваем всех и выходим на открытый воздух.

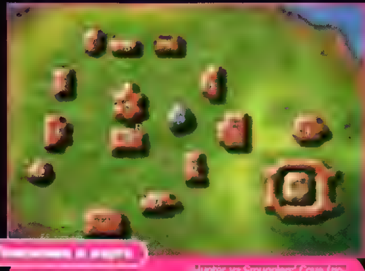
На карте два острова — маленький центральный и большой, охватывающий его в виде полумесяца.



[illegible]

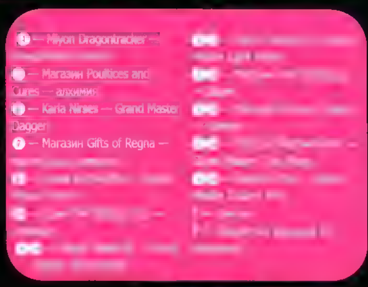
① — Город на центральном острове (см. ниже карту и пояснения)
② — Пристань
③ — Tower
④ — Полезная информация
⑤ — Pavel продает Dried Sunfish (2000 золотых) и покупает Pirate [illegible]
⑥ — Полезная информация
⑦ — Полезная информация
⑧ — Полезная информация
⑨ — One-Eye предлагает поискать сокровища пирата [illegible]
[illegible]
⑪ — Полезная информация
⑫ — Полезная информация
⑬ — Abandoned Pirate Keep
[illegible] уничтожите пиратский флот
⑭ — Пиратский флот
[illegible]
[illegible] — Обелиск
W1 — Колодец
W2 — Колодец, дающий +2 Speed

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ОСТРОВ

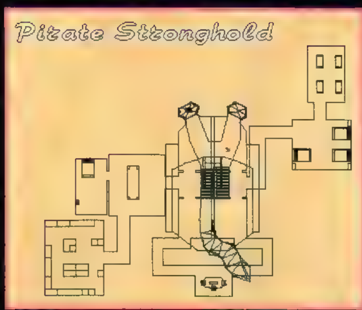


[illegible]

① — Small Sub Pen
② — Pirate Stronghold
③ — Таверна Pirate's Rest. Здесь находится тот самый Dread [illegible] Pirate Stanley, фальшивый отчет которому нас просил передать глава контрабандистов [illegible] Hunter из Smugglers' Cove (локация Ravenshore). Эта таверна — последняя в вашем турнире по Arcomage. Выиграв в ней, [illegible] к Blueman в Ravenshore и после разговора с ней — взять из сундука за [illegible] золото и крутой меч

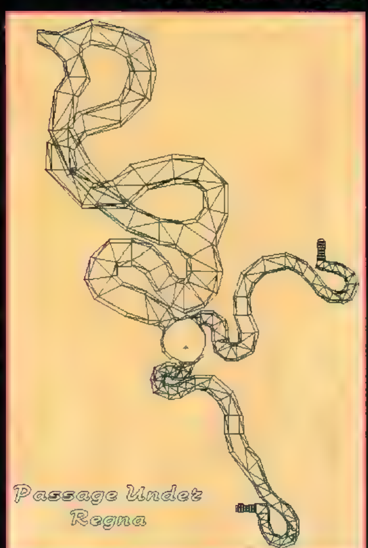


PIRATE STRONGHOLD



Архитектура довольно запутанная. Спустившись по лестнице на самый нижний уровень, вы обнаружите, что одна из стен — замаскированная дверь, ведущая в тоннель, через который можно покинуть крепость и попасть в подземный ход — **Passage Under Regna** (см. далее). В восточном и западном концах подземелья вы встретите несколько мирно настроенных солдат удачи и наемников — смотрите, не перебейте их вместе с пиратами!

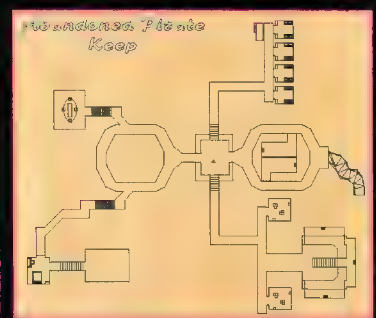
PASSAGE UNDER REGNA



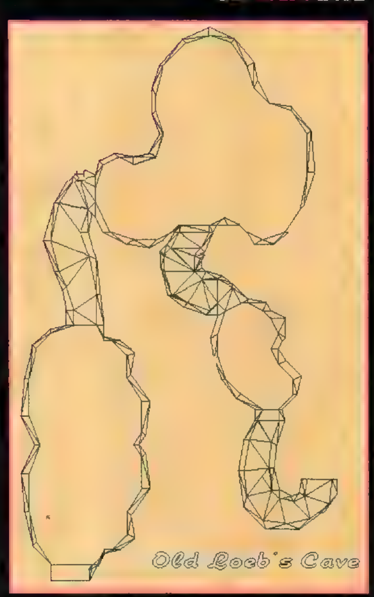
Население: пираты, волшебники, арбалетчики, огры. Длинные изгибающиеся коридоры этого подземелья выведут вас к двум сторожевым башням, находящимся на концах острова-полумесяца (между прочим, на вторых этажах этих башен — сундуки с подарками). На северо-западе находится выход в **Abandoned Pirate Keep** (см. далее).

ABANDONED PIRATE KEEP

Население: все те же. Куча замаскированных тайников и дверей (см. карту). Не пропустите дверь по левую руку в конце северного коридора. Из этого подземелья имеется несколько выходов. На втором ярусе большой комнаты в юго-восточной части карты вы найдете квестовое пушечное ядро. Описание на свитке, лежащем в том же сундуке, рассказывает, что это ядро в одиночку способно утопить целый флот. Смекаете, к чему бы это? Ведь наша цель — уничтожить пиратскую флотилию. Пушка находится тут же, рядом с **Abandoned Pirate Keep** — в северо-западной части внешнего острова. Справа у пушки площадка и белая кнопка. Нажимаем — и пиратскому флоту кранты.



OLD LOEB'S CAVE



Очередное драконье логово. Причем драконов тут ДЕЙСТВИТЕЛЬНО много. Соответственно, вы с них соберете кучу полезных предметов. В дальней пещере живет дракон **Duroth the Eternal**, который может присоединиться к партии не ниже определенного уровня.

ЗАГАДКА ОБЕЛИСКОВ

Теперь, когда вы обошли все 9 локаций и списали тексты со всех обелисков, можно попробовать сложить из них фразу:

The Unicorn King holds old Thorn's key.

Among his subjects appears while the sun shines on Midsummer Day.

В чем здесь смысл? Давайте разбираться. «Король-Единорог владеет ключом старого Торна. Появляется среди своих подданных, когда встает солнце на Иванов День.»

Торн (**Thorn**) — это тот самый легендарный древний император, сокровища которого запечатаны в **Vault of Time** (локация **Ravenshore**). Иванов День — это 24 июня. Но разгадать загадку — это полдела. Ведь локация **Murmurwoods**, где гуляют единороги, полна враждебных существ. Я лично применил радикальное средство — **Armageddon**. В моей партии было два лича, каждый из этих ребят может кастовать вышеупомянутое заклинание три раза в день. Соответственно, я заготовил заранее в укромном уголке **Lloyd's Beacon**, примерно в 6 утра прибыл на место и забабахал 6 Армагеддонов подряд. Этого не пережил никто: локация стала девственно пуста (хотя почему-то все, кто живет в домах, остались целы и невредимы). В 9 часов утра приблизительно в центре локации появился **Unicorn King**, которого тоже пришлось убить. Жаль, а что делать? Забрав у него ключ, я направился прямиком в **Ravenshore** и открыл Купол Времени. Вот что там оказалось: Кинжал **Foulfang** (2d3+10, Vampiric, 10 points of Poison dam-

age, Vampire); палица Scepter of Kings (2d4+14, Personality +40, Regenerate Hit Points), топор Elderaxe (4d2+12, Swift, 6-12 points of Cold damage, Minotaur) плюс еще немного золота и несколько кусков лучшей руды Stalt-laced ore. В принципе — ничего особенного, в Кристалле Эскатона вы найдете во много раз больше дорогих предметов, оружия и доспехов. Вот, собственно, и все о древнем кладе. Продолжим прохождение.

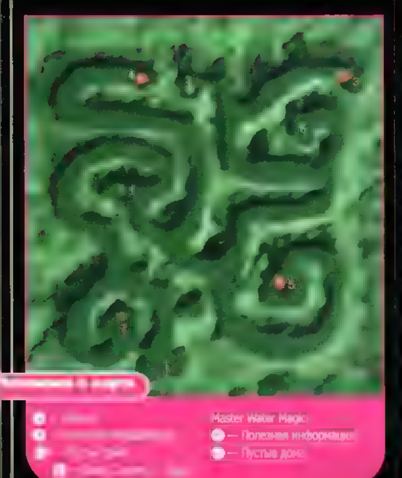
Локация RAVENSHORE (вновь)

Покончив с пиратским флотом, мы вновь возвращаемся в Merchant House of Alvar. Как оказалось, не далее как вчера в город прибыли Катерина и Роланд Айронфисты, а с ними — маг Xanthor. В настоящий момент этот волшебник изучает Кристалл, воздвигнутый в центре города, и найти его можно в Hostel'e недалеко от кристалла. Квест: пойти и пообщаться с Xanthor'ом. Идем.

Xanthor вам расскажет, что Кристалл, стоящий в Ravenshore, служит двум целям. Во-первых, если срочно не предпринять мер, он уничтожит мир. Во-вторых, он является порталом в иное измерение — Plane Between Planes, где Разрушитель скорее всего и обитает. Чтобы предотвратить грядущую катастрофу, необходимо проникнуть в Кристалл и убедить/заставить Разрушителя отказаться от своих планов.

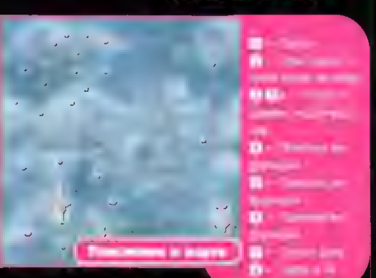
Квест: для того чтобы изготовить ключ, который отопрет Кристалл, нужны специальные компоненты — очищенные силы стихий. В каждом из четырех элементных измерений есть свой кристалл — Elemental Heart. Эти кристаллы надо раздобыть и принести Ксантору.

Локация PLANE OF WATER



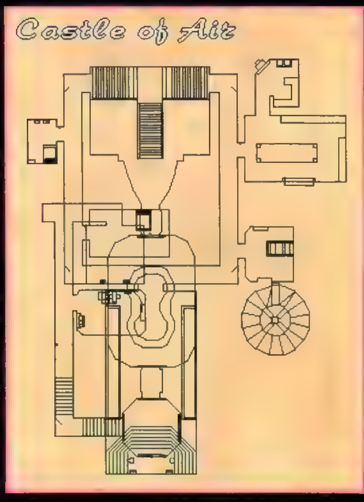
Вход в это измерение находится посреди реки в локации Ravage Roaming. Население: водяные элементали, тритоны, черепахи. При наличии достаточно мощного Water Resistance — ничего сложного. Для эстетов — можно уворачиваться от атак элементалей, манипулируя высотой (вернее, глубиной!). Квестовой кристалл Heart of Water находится в северо-восточном углу карты, он лежит в «корзине» в центре странной конструкции, напоминающей гигантскую морскую звезду.

Локация PLANE OF AIR



Вход находится в середине северного края локации Murmurwoods. Население: элементали воздуха, орлы, крылатые люди-вороны. В поисках кристалла Heart of Air вас интересует замок Castle of Air.

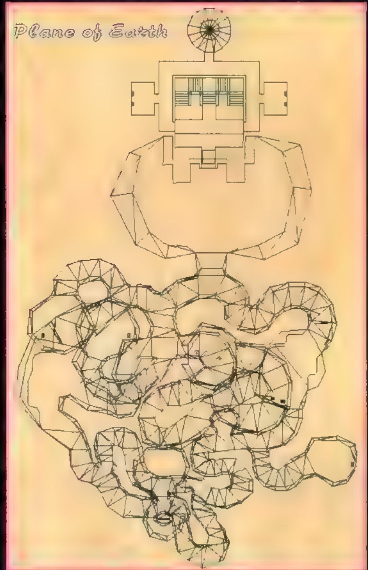
CASTLE OF AIR



Население: элементали воздуха. В замке куча тайных дверей, сливающихся со стенами. Нужный вам квестовой камешек находится в круглой комнате в восточной части замка, в которую ведет потайная дверь (см. карту). В сундуках замка много дорогих и редких вещей, в частности в первый же комнате в подвале (туда ведет коридор, отходящий направо сразу от входа в замок) я нашел копье Wyrm Spitter (1d9+14, Endurance +20, Dragon Slaying, Swift).

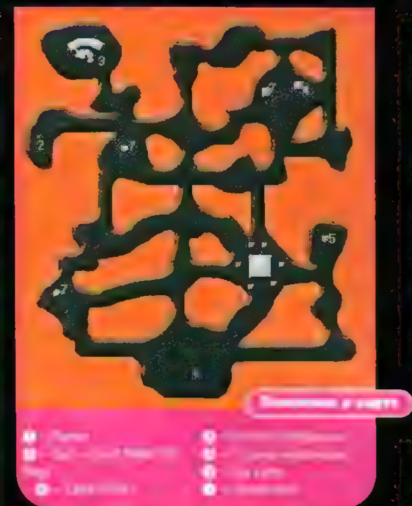
Локация PLANE OF EARTH

Портал находится в юго-восточной части локации Dagger Wound Island. Население: живые булыжники, элементали земли, летающие электрические уроды (я очень извиняюсь, но другого слова для них не подобрать!). В большом овальном зале в северной части лабиринта находится лифт, который опустит вас вниз, где, перебив элементалей и поднявшись на второй ярус, вы найдете зеленый кристалл — Heart of Earth. Он лежит в круглой самой северной комнате. Вообще говоря, лабиринт довольно запутанный, и по карте ориентироваться сложно. Тем не менее, обратите внимание: на карте маленькими квадратами отмечены сундуки. Дом учителя по имени Griven (Grand Master Earth Magic) отмечен синим кружком, он находится на самом нижнем ярусе подземелья (то есть чтобы его найти, надо спускаться все ниже и ниже).



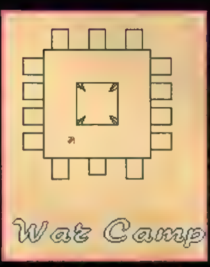
Локация PLANE OF FIRE

Портал находится в середине огненного озера (локация



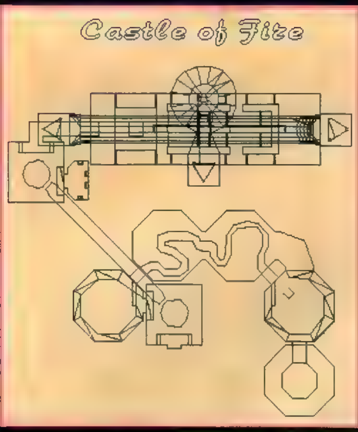
Ironsand Desert). Население: огненные элементали, ифриты, огненные ящеры.

WAR CAMP



Население: фениксы, ифриты, гоги. По мере того как вы двигаетесь по комнате, на вас наезжают все новые и новые враги. Вы находитесь в квадратном зале, во всех стенах которого есть по несколько ниш. В средней нише северной стены находится телепортер на второй ярус. Там разложена куча подарков, среди которых должно оказаться по меньшей мере две уникальных вещицы.

CASTLE OF FIRE



Население — огненные элементали. Нужное нам Сердце Огня находится здесь. Dungeon довольно противный по своей архитектуре: все время приходится прыгать через лаву, драться на узких мостках и т.д. Впрочем, если в партии есть прокачанный вампир, эта проблема снимается: с заклинанием Levitate лава вам не страшна. В восточной восьмигранной комнате из лавы поднимается колонна (на карте — как перевернутая буква П), на которую можно запрыгнуть с идущей вдоль стены тропы. Это — кнопка. Когда вы прыгнете на нее, она опустится. Теперь возвращайтесь к входу в Замок и запрыгивайте на круглую площадку в самой первой комнате — она поднимется, и вы попадете в длинный коридор. В конце его — еще одна площадка, которая опустится и доставит вас в комнату, по соседству с которой будет четыре сундука. В каждом из них я нашел по уникальному предмету! Затем проходим еще по коридору и попадаем в зал с двумя эстакадами, на противоположном конце которого льется лавовый водопад. Аккуратно проходим по эстакадам к водопа-

ду (трижды придется прыгать, используя заклинание Jump) и нажимаем кнопку на вертикальном штыре. Теперь спрыгиваем вниз и проходим прямо через водопад! Встаем на каменный треугольник и... оказываемся в огненном тоннеле. Проходим через тоннель, опять встаем на треугольник и телепортируемся уже непосредственно к кристаллу.

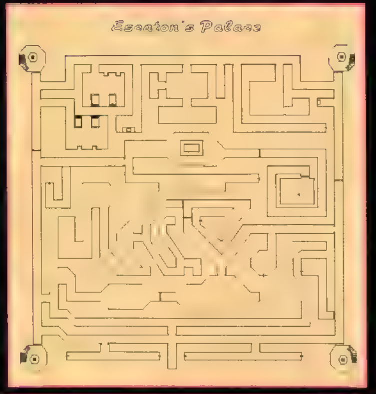
Локация RAVENSHORE (вновь)

Используя принесенные вами четыре кристалла, **Xanthor** изготовит ключ, который откроет Кристалл, воздвигнутый Эскатоном в центре **Ravenshore** — вы отправляетесь в **Plane Between Planes**.

ESCATON'S CRYSTAL

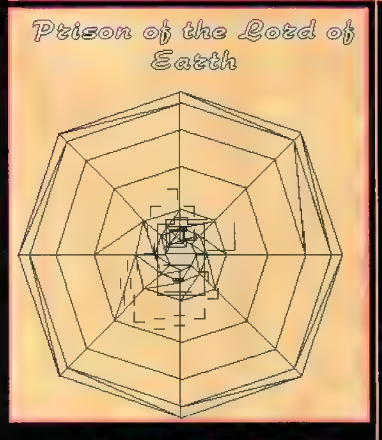
Население: кристаллические существа — охранники и драконы. В конце самого первого ответвления направо — круглая комната со стелой посередине. В северной стене стелы спрятан сундук с несколькими уникальными предметами. В самой дальней юго-западной комнате находится пульт. При нажатии на розовую кнопку вам проигрывается последовательность, в которой надо касаться кристаллов в первом (ближнем к вам) ряду. Если кристаллы в первом ряду пронумеровать слева направо: **1**, **2**, **3**, то нажимать их надо в следующем порядке: **1**, **3**, **2**, **1**, **2**, **3**, **1**, **3**, **1**. После этого между двумя столбами в центре комнаты откроется портал, который перенесет вас в **Plane Between Planes**.


ESCATON'S PALACE

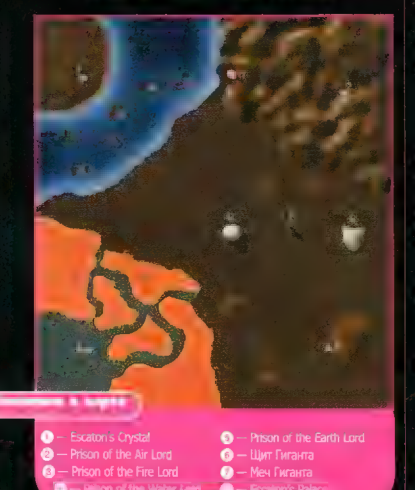








Локация PLANE BETWEEN PLANES



Население: эфирные лорды, рыцари и чемпионы, многоглазые чудища с соответствующими именами — Ужас, Страх, Террор, Ночной Кошмар, а также напоминающие Бегемотов из **Heroes 3** стражи измерений. По четырем углам этой локации находятся темницы Лордов измерений воды, воздуха, огня и земли. Впрочем, пока вам туда не проникнуть, сначала надо раздобыть ключи. В центре локации, внутри черепа 120-метрового гиганта находится Дворец Эскатона.

Население: те же, что и снаружи. По планировке этот дворец — настоящий лабиринт. Посоветовать можно только одно — ходите везде и везде опускайте вниз рубильники. Ваша задача: нажать кнопки во всех четырех круглых комнатах по углам карты. После этого вы сможете попасть в тронный зал (отмечен на карте красным кружком). С Эскатоном можно и нужно побеседовать. Вы узнаете, что в трех мирах его считают богом, но что и у него есть могущественные повелители. Оказывается, Джедем должен быть уничтожен, потому что его жители не смогли победить Демонов-Криган (главные злодеи **M&M 6**). Сам же Эскатон — искусственное создание, уничтожающее миры, зараженные Криганами. Да, он может предотвратить взрыв, в котором погибнет Джедем, когда силы стихий сольются у кристалла **Conflux**. Он даже в курсе, что инопланетян на планете больше нет. Однако, как лояльный слуга своих господ, он должен довести дело до конца (ему дали задание уничтожить этот мир, когда Криганы еще были на нем). При этом он не может поделиться с вами своим знанием, как спасти Джедем: он — хранитель знаний, а не учитель! В конце концов, Эскатон предлагает задать вам три загадки. Возможно, отвечая на них, вы догадаетесь, что нужно сделать, чтобы предотвратить катастрофу... Ответ на первую — Prison, на вторую — **Inside**, на третью — Egg. После этого он даст вам безделушку — ключи от тюрем, где содержатся Лорды стихий. Смысл загадок в том, что их тюрьмы имеют яйцеобразную форму, а узники содержатся внутри. Идем спасать Лордов.

PRISON OF THE LORD OF AIR

Население: кристаллические охранники, элементали земли, эфирные воины. Темница Лорда Воздуха по имени Shalwend находится в северо-восточном конце подземелья.

PRISON OF THE LORD OF EARTH

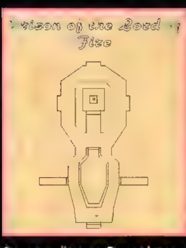
Население: воздушные элементали. Придется прыгать вверх по висящим в воздухе ступенькам. Дело долгое и противное. Советую сохраняться после каждого удачного скачка. Что же касается техники, то я лично почти не использовал заклинание **Jump**, а прыгал в основном клавишей **X** с зажатым шифтом. После того как вы запрыгните на большую платформу, сверху опустится другая, на которой находится вход в камеру Лорда Земли **Gralkor the Cruel**.

PRISON OF THE LORD OF WATER



Население: огненные элементали, эфирные воины, многоглазые чудища. Перед тем как сюда лезть, не мешает скастовать вампиром Levitate, так как вместо пола здесь лава. Лорд Воды **Acwalander** томится в северной части, в тупичке, помеченном на карте красным кружком.

PRISON OF THE LORD OF FIRE



Население: кристаллические драконы, водяные элементали, эфирные воины. Пленный Лорд Огня **Pyrannaste** находится на южном конце темницы. После освобождения пленник заверит вас, что, объединившись с остальными Лордами, он предотвратит катастрофу, и попросит поскорее удалиться из этого измерения, так как здесь скоро будет очень неуютно. Возвращайтесь в **Ravenshore** и смотрите финальный ролик.

ON TACTIX

КОДЫ PC,PS

КОДЫ PC

Messiah

В процессе игры нажмите [ESC], затем наберите код (без пауз, не слишком быстро, но и не слишком медленно):

Ucantkillme God Mode (Только для Боба, но не для человека, в которого он вселился)
Fleshnblood — Отключение God Mode
Braindead — Отключение AI
Einstein — Включение AI
Icantsee — Отключает «зрение» управляемых компьютером персонажей
Icanseeu — Управляемые компьютером персонажи вновь видят вас и друг друга
Freezecam — Игра «замораживается»
Thawcam — Игра возвращается в нормальный режим (после freezecam)
Toohardforme — Закончить игру
Onpolycount — Выдает информацию о количестве полигонов (polycount)
Offpolycount — Отключает режим polycount
gamespot, illbeback — Появляются боеприпасы
softwarebuys, getsome — Появляются гранаты
voodooextreme — Появляется Bazooka
weldme- Появляется Welding Torch
buzzbuzz — Появляется Buzzsaw
boomstick — Появляется Pumpgun
rapidfire — Появляется Machinegun
slicendice — Появляется Maimer
lightmeup — Появляется Flamethrower
cooloff — Появляется Pak Gun
bigbang — Появляется Bazooka
coolfx — Появляется Maser
stickaround — Появляется Harpoon Gun
lcop — Появляется Light Cop
mcop — Появляется Medium Cop
hcop — Появляется Heavy Cop
rcop — Появляется Riot Cop
guncmndr — Появляется Gun Commander
incharge — Появляется Domina
mynightmare — Появляется Armored Behemoth
cantseemyface — Появляется Welder
workinman — Появляется Worker
egghead — Появляется Scientist
glowstick — Появляется Radiation Worker
heydoc — Появляется Medic
smellyguy — Появляется Chot 1
nohygiene — Появляется Chot 2
idontdance — Появляется Chot 3
scumbucket — Появляется Chot 4
chotling — Появляется Chot Dwarf
smellysteroids — Появляется Chot Behemoth
fungirl — Появляется Fungirl
workit — Появляется Prost 1
mansdream — Появляется Prost 2
specialguy — Появляется Hung
averagejoe — Появляется Male Dweller 1
averagejack — Появляется Male Dweller 2
averagejohn — Появляется Male Dweller 3
janeplain — Появляется Female Dweller 1
jillplain — Появляется Female Dweller 2
femfatale — Появляется Subgirl 1
nastyone — Появляется Subgirl 2
varmint — Появляется крыса
bestfriend — Появляется Barman
bringmeadrink — Появляется Waitress
bustamove — Появляется Dancer 1
cutarug — Появляется Dancer 2
mixalot — Появляется DJ
tophat — Появляется Pimp Daddy
onsteroids — Появляется Behemoth
addedfirepower — Появляется Offensive Bot
keepmecompany — Появляется Companion Bot
letmein — Появляется Bouncer

Star Wars: Force Commander

Бесконечные коммандные очки:

В меню выбора игрока в качестве имени игрока введите «**TheGalaxyIsYours**». Вместо того, чтобы кликнуть на имени один раз, кликните дважды и нажмите на синюю стрелку. Теперь в процессе игры просто нажмите клавишу [illegible], чтобы получить 500 очков. Можете нажимать, сколько хотите, никаких ограничений нет.

Доступ ко всем миссиям:

В меню выбора игрока в качестве имени игрока введите «**TheWorldIsYours**». Вместо того, чтобы кликнуть на имени один раз, кликните дважды и нажмите на синюю стрелку.

Чтобы активизировать другие коды, в меню выбора игрока в качестве имени игрока введите «**TheGalaxyIsYours**». После этого станут доступны следующие коды:

[SHIFT] + [M] — получить 500 очков и любой юнит
[CTRL] + [W] — выиграть миссию
[CTRL] + [illegible] — показать активные юниты на карте
[CTRL] + [SHIFT] + [illegible] — показать все юниты на карте
[CTRL] + [illegible] — убрать fog of war

КОДЫ PS

Hot Wheels: Turbo Racing

Бесконечные turbo:

Нажмите **R2, L1,** (■), (▲), **R1, L2, L1, R2** на экране главного меню. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода.

Маленькие машинки:

Нажмите (■), **R2, L2,** (▲)(2), **L2, R2,** (■) на экране главного меню.

Большие колеса:

Нажмите (■), (▲), (■), (▲), **R1(2), L2(2)** на экране главного меню.

Автомобиль TowJam:

Нажмите (■), (▲), **L1, R1, L2, R2,** (■), (▲) на экране главного меню.

Без текстур:

Нажмите **L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2** на экране главного меню.

«Dude» звуки:

Нажмите **R2, R1, L2, R2,** (■), (▲), **L1, R1** на экране главного меню.

Knockout Kings 2000

Маленькие боксеры:

Войдите в экран опций и посмотрите «**Cyber Athlete**» **video** клип. Теперь войдите в режим **career** и введите **MINIME** в качестве имени, чтобы играть лилипутами. Вернуться в нормальный режим вам поможет код **RESETPASS**.

Пульсирующие головы:

Введите **THROB** в качестве имени на экране создания боксера.

Lego Racers

Cheat режим:

Выберите «**Build**» на экране главного меню. Далее выберите «**New Racer**», теперь введите одно из ниже приведенных имен на экране «**Make License**». После ввода последней буквы имени нажмите ▼. После ввода кода войдите в экран «**Build Car**» и выберите любую машину. Код будет работать пока ваш гонщик имеет это имя.

Нет шасси и кубиков — **NCHSSS**.
Нет колес — **NWHLS**.
Нет гонщиков — **NDRVR**.
Turbo режим — **FSTFRWRD**.
Сохранять скорость, если вас выкинет с трассы — **NSLWJ**.
Rocket car — **FLYSKYHGH**.
Зеркальная трасса Rocket Racer Run — **LNFRRRM**.
Shooter power-ups — **PGLLRD**.
Mine power-ups — **PGLLYLL**.
Turbo power-ups — **PGLLGRN**.
Grapple power-ups — **RPCRNLY**.
Все Power-ups — **MXPMX**.
Отключить коды — **NMRCHTS**.

Turbo старт:

Зажмите (✕) перед стартом. Когда начнется предстартовый отсчет нажимайте на (✕) вместе со счетчиком (зажмите (✕) в конце операции).

Toy Story 2

Debug режим.

На экране заставки нажмите (✕), (●), (■).

Доступ к Multiplayer персонажам.

Получите все **pizza** жетоны и вернитесь на 1-ый уровень, чтобы поговорить со всеми персонажами и сделать их доступными.

Не перезапускайте **multiplayer** игру!

Killer Loop

H&K Class 2.

На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите ▼, ◀, ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, ◀.

H&K Class 4.

На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите ▼, ▶, ▲, ◀, ▼, ◀, ▲, ▶.

Pulse Class 2.

На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите ▲, ◀, ▲, ◀, ▼, ◀, ▲, ◀.

Pulse Class 3.

На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите ▼, ◀, ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, ▶.

Pulse Class 4.

На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите ▼, ◀, ▲, ▶, ▼, ▶, ▲, ◀.

Reac Class 1.

На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите ▼, ◀, ▲, ▶, ▼, ◀, ▲, ▶.

NHL 2000

Смех над противником:

После того как вы забиваете гол, нажмите (▲), чтобы посмеяться над командой противника.

Команда EA Sports:

Выберите режим **exhibition**, затем быстро нажмите **L2 + R2** во время игры.

Номер 99:

Войдите в экран создания игрока и введите имя **Wayne Gretzky**. Ему автоматически будет присвоен номер 99.

Супер игроки:

Войдите в экран создания игрока и введите имя **Joe Sakic**. Ответьте «**Yes**» на запрос использовать его рейтинг. Вернитесь к предыдущему экрану и измените имя игрока на любое по вашему выбору, но не трогайте никаких других установок.

Супер голкипер:

Войдите в экран создания игрока и введите имя **Patrick Roy**. Ответьте «**Yes**» на запрос использовать его рейтинг, теперь установите следующие характеристики, чтобы сделать его общий рейтинг около 97:

Speed: 99
Poke Check: 99
Puck Cover: 99
5 Hole: 99
Def. Awareness: 99
Off. Awareness: 99
Speed: 99
Recovery: 99
Agility: 99
Glove Left: 99
Glove Right: 99
Stick Right: 65
Stick Left: 99
Aggressiveness: 99
Endurance: 99
Intensity: 40

ДМИТРИЙ ЭСТРИН estrin@gameland.ru

В этот раз "Обратную Связь" было решено посвятить... Не знаю, чему было решено ее посвятить и зачем вообще это делать каждый номер... Наверное, чтобы не было скучно. Однако скучно не будет и на этот раз, это я обещаю. Как обычно, приходит критика, приходят и, напротив, хвалебные оды. Как обычно, я, по крайней мере частично, не могу согласиться с авторами ни тех, ни других. При этом, боюсь, мне придется говорить то, что я уже успел когда-то сказать, и задавать вопросы, которые я уже когда-то задавал. Не знаю, многого ли можно добиться повторением, но... будем стараться.



Добрый морнинг, мой любимый GameLand!!! Читаю тебя регулярно, и это не удивительно — ведь СИ — это наикульнейший из кульных журналов, а все остальное — ОТСТОЙ!!! Но все-таки ближе к телу (сначала критика):

1) По поводу бесконечных споров про сроки выхода, тут я придерживаюсь мнения, что лучше пусть журнал выходит 1 раз в месяц, но толстенький.
2) Второго вопроса пока нету.
3) Постер или сделайте нормально, как раньше, или вообще уберите, потому что это уродство, а если и делаете его на скрепках, то хоть картинки нормальные сделайте, а то мои обои 1890 года и то лучше смотрятся на стене.
4) Второй вопрос читать необязательно.
5) Вот что еще хотел бы сказать: хочу посоветовать вашему "гениальному" В. Назарову, чтобы он побольше времени уделял играм и поменьше — своему маразму, а то когда читаешь его описание сюжета игры, то понимаешь только, что сам Назаров повернут на пиве. А из сюжета — ничего.
6) А все остальное хорошо. Вот, кстати, самый большой мой вопрос:

Вот сейчас на рынке компьютерных игр замечательно уживаются и писишники, и приставлялки, и спорам, кто рульнее, нет конца (не в том смысле, в котором вы подумали). Но не кажется ли вам, что приставки постепенно превращаются в компы? Сначала — всякие приставки для первой PS, позволяющие лепить свои аркады, потом выход в Интернет. Что дальше? Собственные мониторы? Хотя это и не обязательно — дед Spectrum прекрасно жил с телеком и являлся компом. Все, по-моему, идет к полному слиянию рынка пр. и пс. А как Вы думаете, товарищ Эстрин?

With best regards, IL

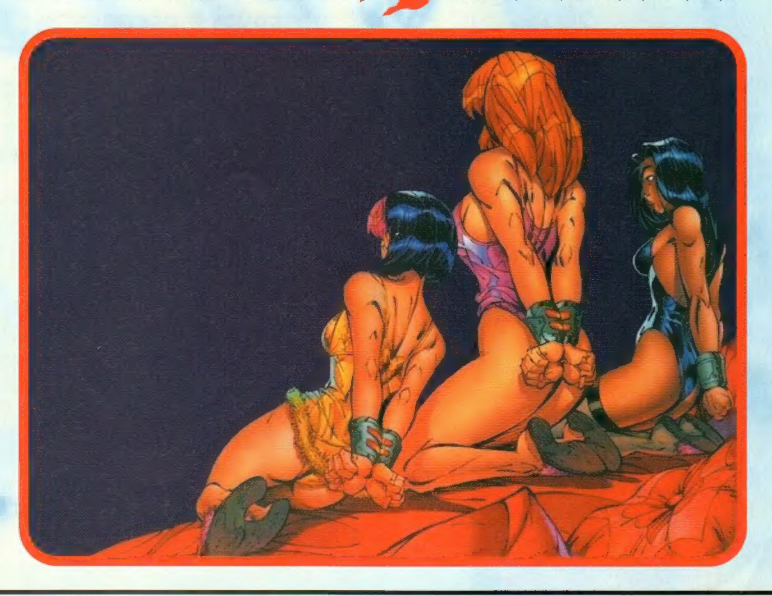
Сразу перейду к комментариям:
1. Я уже неоднократно задавал один и тот же вопрос всем тем, кто считает, что "Стране Игр" нужно выходить раз в месяц. Почему-то ответили на него немногие... В основном те, кто целиком поддерживает высокую периодичность издания. Итак: готовы ли вы смириться с тем, что половину информации вы будете получать ровно на две недели позже? Устроит ли вас то, что вместо двух демо-дисков вы будете в итоге получать только один? Наконец, если для вас так важен просто "толстенький" журнал, то вы можете просто сложить два номера.
2. IL, будь ты повнимательнее, то ты наверняка заметил бы, что в твоем письме есть только один вопрос. Насколько я понимаю, только шестой...
3. В настоящий момент мы вплотную подошли к решению животрепещущей проблемы. Господа, осталось терпеть совсем немного.
4. А я настоятельно прошу еще раз перечитать мой комментарий под нумером 2.
5. Ну-ну, не все так плохо. Год назад, помнится, в каждом письме нас просили "увеличить количество юмора в статьях". Теперь этих писем стало значительно меньше...
6. Отчасти, конечно, можно согласиться. В принципе, в приставках всегда было нечто общее с компьютерами. Однако, могу гарантировать, что до полного единения пока далеко. Я, например, его вообще не представляю. Есть, конечно, вероятность того, что Microsoft со своим X-Box сделает не просто игровую приставку, а некую "новую платформу" или "другой компьютер". Но пока оснований так думать маловато. На вопрос, на самом деле, можно очень просто ответить. Просто попробуйте расшифровать термин "игровая приставка" и "компьютер". Какой смысл в их "единении"?

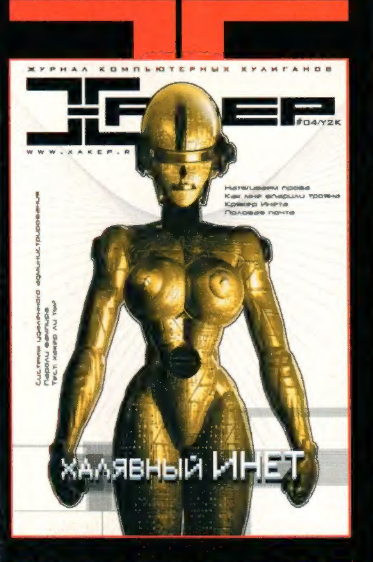
Здравствуйте, уважаемая редакция "Страны Игр". Давно собирался написать вам письмо, но руки не доходили. В первую очередь хочу поблагодарить вас за ваш замечательный журнал. Раньше я читал другие российские игровые издания, но, однажды купив "Страну Игр", читаю ее уже шесть месяцев. Особая благодарность вам за то, что ваш журнал выходит два раза в месяц, а также очень оперативно. Другие журналы прочитаешь за три дня (максимум, за неделю), а потом снова ждать целый месяц (если без задержек). А нам постоянно хочется чего-то нового. Еще одна несомненно хорошая отличительная черта вашего журнала от других, это отношение вас — авторов — к читателям. Это видно везде: в новостях, обзорах, ответах на письма — ваше уважение к нам. Нигде нет того, чтобы в ответ на критику вы писали насмешку или уходили от ответа. Авторы других игровых изданий совсем забыли, что мы для них все-таки незнакомые люди, а не друзья, которые готовы терпеть фамильярное отношение. На письма они отвечают также по-идиотски и неуважительно. Хорошо, что вы мало пишите про этот проклятый Quake, по-моему многих уже от него тошнит. Особая благодарность Дмитрию Эстрину и Вячеславу Назарову за их интересные статьи. Почему вы ничего не пишите о Jagged Alliance: Unfinished Business? Я прочитал, что дата выхода этой игры в феврале, а сейчас уже скоро весна закончится. Вы не подскажете, где ее можно купить? Спасибо вам (хотя уже поздно) за спецвыпуск о Jagged Alliance 2. Всего вам самого лучшего.

Бондарев Кирилл, Москва.

Здравствуйте, Кирилл... Спасибо за теплые слова, но с некоторыми из них позволю себе не согласиться. Начнем с того, что мы все-таки считаем читателей "Страны Игр" друзьями, с которыми мы, так сказать, заочно знакомы. Что не мешает нам, относиться к ним с уважением. Не буду комментировать эмоциональную оценку Quake, однако отмечу, что мы вообще любой игре стараемся уделить достаточное внимание. О Jagged Alliance: Unfinished Business мы не писали, постольку поскольку возможности отмечать статьями каждый выход каждого add-on'а мы просто не имеем. Кому-то это может показаться несправедливым, однако уверен, что со мной согласится подавляющее большинство читателей.
Хочу обратить ваше особое внимание на следующее письмо. Особенно интересна его форма:

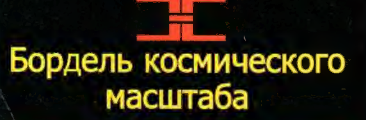
Это был еще один пасмурный весенний день... В трактире под кодовым названием "ОС" все было, как всегда, без начала и конца. Все те же лица, все те же разговоры... Но тут привычную карти-













ну нарушил он... Это был парень в черном пальто с высоко поднятым воротом и в шляпе. Он вошел в трактир спокойной и уверенной походкой, снял пальто, повесил шляпу и проговорил:
— ВСЕМ!!! Если я не ошибаюсь, это "Обратная Связь"?
Бармен оглядел парня с некоторым интересом и ответил:
— Взаимно... Совершенно верно, это "обратная связь". А что Вы хотели?
Бармена звали Дмитрий Эстин, парень увидел его имя на карточке, прикрепленной к карману.
— Вы, я полагаю — бармен? Тогда Вы сможете мне помочь... Я у Вас был в апреле 2000...
— Да, да, да, да, да помню, помню, — протараторил бармен, — так что Вы хотели?
— Да я по поводу выражений в Вашем журнале "СИ"... ala "там Вам не тут".
— С удовольствием выслушаю Вас, нам интересна критика наших читателей...
— Да, да... Так вот, выраженья, кстати, в номере 64 их на удивление мало, всего одно, но зато есть очепятки и не мало:
Выражение (одно единственное) стр. 028 первая часть статьи: "Слава Богу, из машины или Deus ex machina, как его называли древнегреческие игроки, но многие разработчики придерживаются мнения, во многом схожего с моим." Это изречение было написано господином Назаровым. Может, я чего-то не понял или можно отговориться, мол, "а Вы с самого начала читайте!" Ни фига! Я прочитал трижды эту фразу и те, которые до и после нее, не понятно! Так что, если не верите мне, прочтите сами, страницу я указал...
А теперь очепятки:
очепятка №1 стр. 031 конец статьи, подзаголовок "Команда Молодости Нашей", читать сначала этого абзаца. Итак, вот она, встречайте! "...больших надежды..."
№2 стр. 057, подзаголовок "Трое в конечном объеме", 2-ой абзац. "Честно слово..." ну, на эту опечатку можно сделать скидку, хотя будет несколько несерьезно, то есть в разговорном стиле, но все же сказать так можно...
№3 там же стр. 057 в резюме, то есть там, где стоит оценка. Так вот есть вопрос: почему вы пишите про "Затерянный мир", а оценку ставите "Crazy Taxi", так ведь можно и смутить читателя...
№4 стр. 62 резюме. ТОВАРИЩИ, А ГДЕ ЖЕ ОЦЕНКА СЕГО ТВОРЕНИЯ, то бишь "Tiberian Sun: FIRESTORM"? Можно, конечно, самому сосчитать путем несложных математических операций, но давайте будем сохранять традиции!
Честно сказать, я не хотел так сильно вас ругать, но Вы, Дмитрий, вынудили меня... Так что не обессудьте.
Настоящее имя бармена не называлось во избежание притязаний с его стороны. Все остальные имена не вымышлены, а вполне реальны.
Если я Вас, дорогой Дмитрий еще не утомил, то выслушайте еще кое-что, но не про журнал, с Вас на сегодня хватит... Я бы хотел написать маааленькую заметочку относительно письма se7ven`a. Господин Семь утверждает, что 3DAction is dead & Quests are alive! А также он утверждает, что Quest`ы — высшая блажь! Так вот, господин Семь, не знаю, уставали ли Вы или испытывали огромное волнение, когда предстояло, скажем, ехать на важную встречу... Так вот, лучшим способом отдыха, особенно если Вас что-то очень разозлило, является — убить сотню другую полигональных врагов, забрызгав все стенки их компьютерными мозгами и не менее компьютерной кровью... Так вот после спасения мира наступает полное моральное удовлетворение. А если я уставшим сяду играть в какой-нибудь квест и начну в очередной раз искать палку, которую надо использовать в качестве рычага в вертолете, то меня это только раздражит, и я стану не только уставшим, но еще и злым, потому что я не люблю сиденья на месте и смотрения на картинку в поисках заветной палки или чего еще похуже... Итак, я хотел сказать, что 3DAction`ы будут всегда, да и квесты, наверное, тоже, да и все остальные жанры никуда не денутся, как сказал глубокоуважаемый Дмитрий Эстрин: "Ничто не умирает, все только видоизменяется".
Благодарю за внимание. Всем!..

Psha
psha@mail.ru
ICQ 50072435

Конечно, прежде всего хотелось бы поблагодарить автора письма за очень милую интерпретацию работы рубрики "Обратная Связь". Что-то в этом, надо сказать, есть. Благодаря интересной форме письма критику мы восприняли вполне адекватно. ;-)) Вот, в частности, что сказал наш любимый Вячеслав Назаров, пребывавший, очевидно, в крайне лирическом настроении:
"Посыпаю голову пеплом и ухожу в монастырь. Так как весна, то, конечно, — в женский. На самом деле грустно, что прощелкал так. =(Хотя, конечно, дело все в одной запятой, но и фраза в самом деле не идеальная... =((
В общем, все плохо.
Вячеслав Д. Назарофф"
Будем исправляться...